Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

NR 03-04/2005

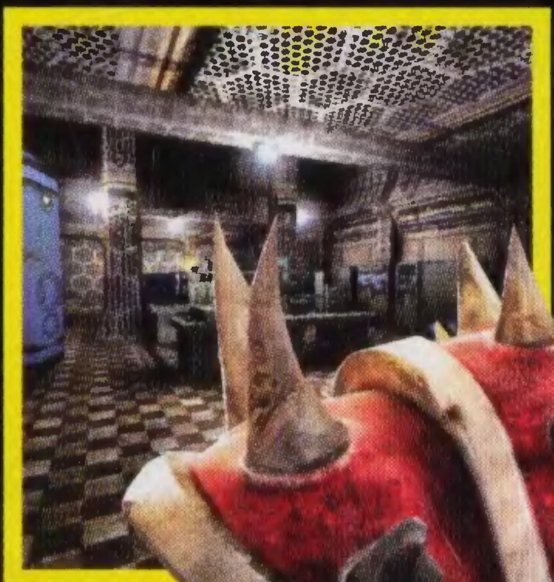
7.50 W TYM 7% VAT

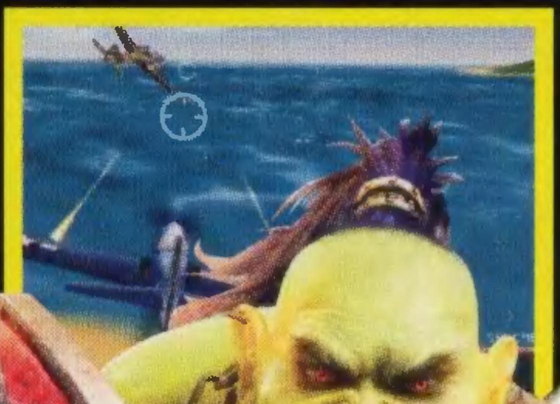
2 PEŁNE WERSJE

2 PEŁNE GRY

- NINA - TRYLOGIA POLSKA WERSJA
- PACIFIC WARRIORS

PLUS! 20 MINI GIER





WORLD OF WARCRAFT

NAJLEPSZA GRA MMORPG JAKA DOTYCHCZAS POWSTAŁA!

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

ZANURZ SIĘ W ROZLEGŁY ŚWIAT GWIEZDNYCH WOJEN!

THE SETTLERS DZIEDZICTWO KRÓLÓW

POWIEW ŚWIEŻOŚCI W KRAINIE OSADNIKÓW

NINA - TRYLOGIA

WYMAGAJĄCA GRA FPP Z NIEBIAŃSKO PIĘKNĄ I PIEKIELNIE NIEBEZPIECZNĄ AGENTKĄ!

POLSKA WERSJA



PACIFIC WARRIORS

WEŹ UDZIAŁ W WALKACH LOTNICZYCH PODCZAS II WOJNY ŚWIATOWEJ, PO ATAKU NA PEARL HARBOR!



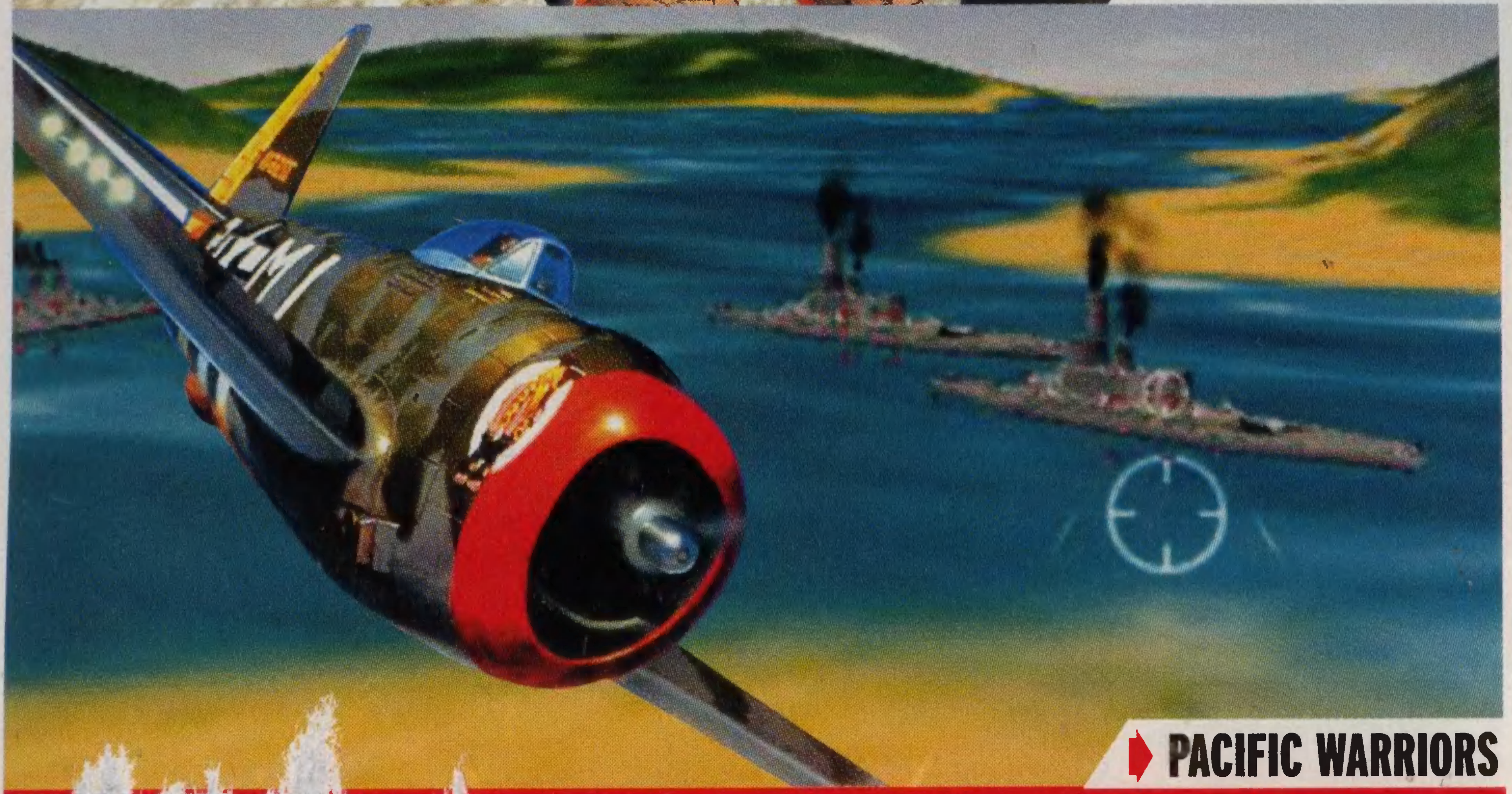
DODATKOWO

20 MINI GIER ORAZ DEMO GRY EMPIRE EARTH II!

PLUS! POZOSTAŁE RECENZJE ■GOTHIC 2: NOC KRUKA ■BLITZKRIEG: POMRUK ZAGŁADY ■HEARTS OF IRON 2 ■CELLMONS ■POP LIFE: DROGA NA SZCZYT ■THE CHRONICLES OF RIDDICK ■SONIC HEROES ■SECOND SIGHT ■WŁADCA PIERŚCIENI: BITWA O ŚRÓDZIEMIE ORAZ NOWOŚCI

INDEX 324329 • ISSN 1230-9044







WITAMY!

Kolejny numer "Gier Komputerowych" ponownie przynosi pożywkę dla fanatyków elektronicznej rozrywki. W tym miesiącu nasz krążek CD napakowany jest po brzegi fajnymi gierkami wśród których z pewnością każdy znajdzie coś dla siebie. Oprócz dwóch gier w pełnej wersji imponująco przedstawia się zbiór aż dwudziestu (!) mini-gierek stanowiących wybór najlepszych shareware'owych produkcji minionego roku! Zabawa zapewniona na wiele długich wieczorów.

W kwestii zawartości numeru nie nastąpiły żadne rewolucyjne zmiany. Wciąż analizujemy Wasze głosy, które napłynęły do nas w formie ankiety. Pozwoli to nam lepiej poznać Wasze upodobania i oczekiwania, a na pewno dalszy rozwój naszego pisma będzie przebiegał zgodnie z Waszymi oczekiwaniami. Przy okazji dziękujemy wszystkim, którzy poświęcili swój czas i zdecydowali się wziąć udział w ankiecie. Już niebawem wśród wszystkich, którzy nadesłali wypełnione blankiety rozlosujemy wspaniałe gry. Wykaz zwycięzców znajdzie się w kolejnym wydaniu naszego pisma do lektury którego już teraz serdecznie zapraszamy.

PEŁNE WERSJE

SHAREWARE/DEMA

RECENZJE

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE, NR 03-04/2005, EDYCJA CD ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-202 WARSZAWA, UL. MARSA 6 TEL. (22) 815-42-20 (GODZ. 9,00-16,30), FAX (22) 812-68-29, E-MAIL: CGS@CGS.COM.PL; WWW: WWW.CGS.COM.PL

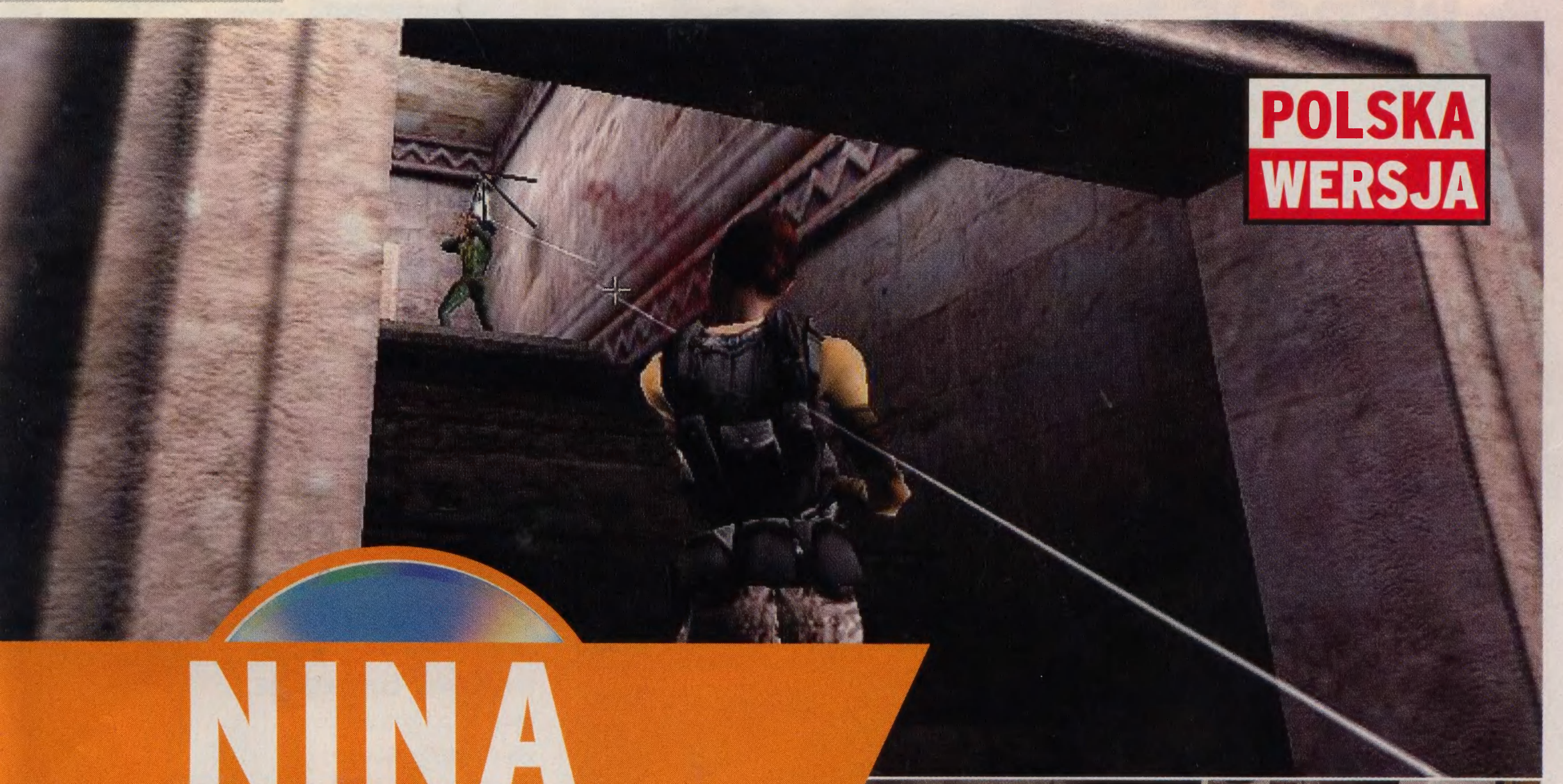
REDAKCJA MAREK SUCHOCKI - RED. NACZELNY DARIUSZ KAZIK - Z-CA RED. NACZ., MARCIN JAŚKACZEK - RED. PROWADZĄCY

REKLAMA I MARKETING PRZEMYSŁAW GORĄCY, E-MAIL: PGORACY@CGS.COM.PL

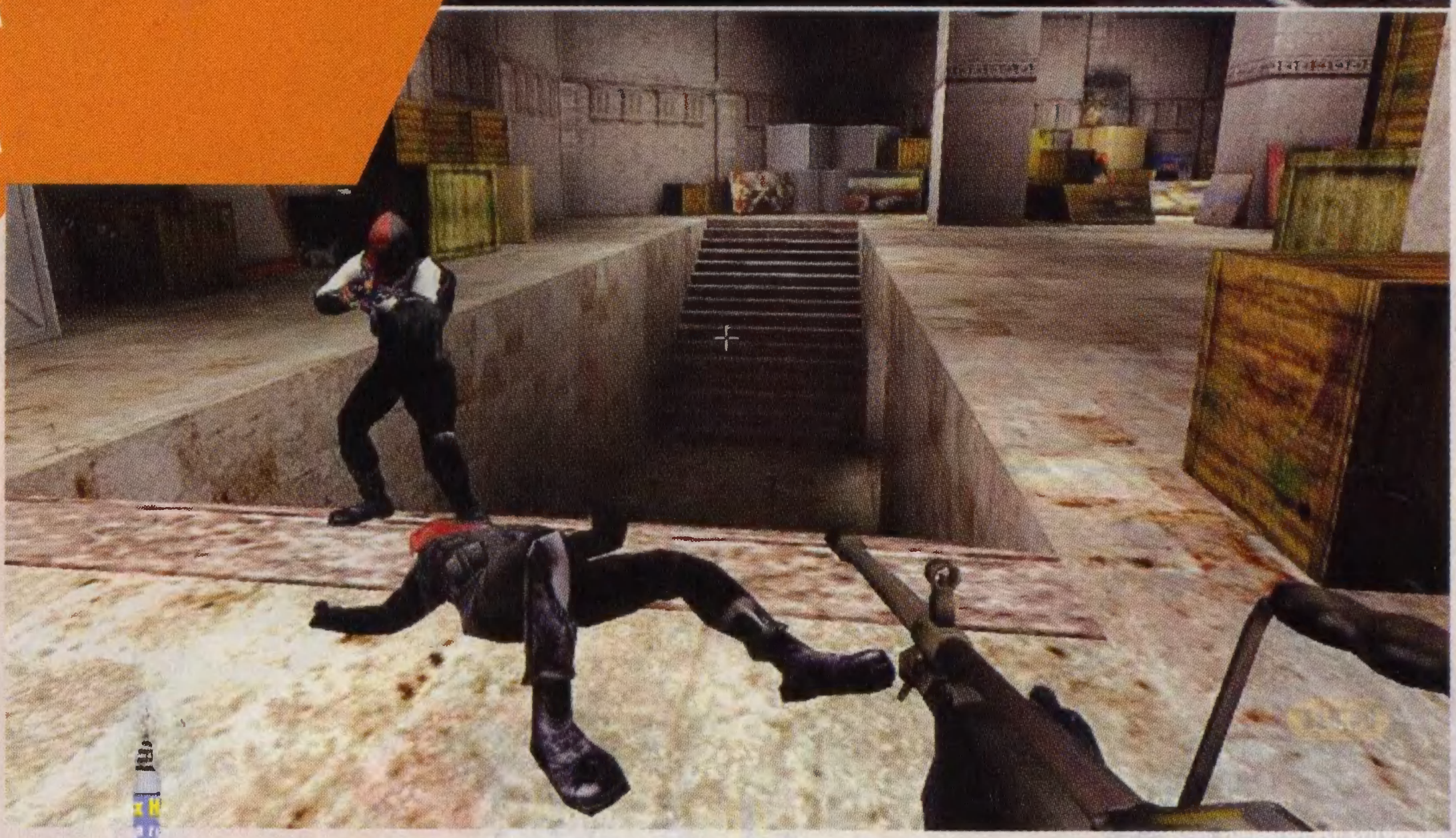
WSPÓŁPRACA SEBASTIAN SZCZEPANIAK, KAROL BULSKI, AREK KOWALCZYK, JACEK PIETRUSZCZAK

REKLAMACJE PŁYT CD PROSIMY PRZESYŁAĆ NA ADRES: JASIO@CGS.COM.PL

COMPUTER GRAPHICS STUDIO wydawnictwo publishing house



NINA -TRYLOGIA



W tym miesiącu oddajemy w wasze ręce opowieść o tajnej agentce, która z gracją, wdziękiem i bez drżenia rąk, czy zmrużenia powiek rozpracowuje najbardziej zakamuflowane grupy terrorystyczne świata.

Okazało się, że w szeregach tajnej agencji zajmującej się zwalczaniem terroryzmu działa „kret", który wykradł plany atomowego karabinu, a co gorsze zdobył również jego prototyp.



Pozostawione przez niego ślady prowadza do Kijowa i właśnie tam musi udać się nasza bohaterka. Nina, bo o niej mowa - to dziewczyna z fantazją. Na potrzeby prezentowanej właśnie gry nauczyła się kosić terrorystów aż miło. Od razu ostrzegamy, że nie będzie to jednak banalnie proste. „Nina - Trylogia" to dość nietypowa gra FPP, w której zginąć można (dosłownie) za każdym zakrętem. Do tego zapisywanie stanu gry odbywa się automatycznie i wyłącznie w zaplanowanych do tego miejscach. Innymi słowy - wystarczy chwila nieuwagi, a misje zaczynać trzeba od początku. Dlatego właśnie przygotowaliśmy dla Was garść porad, które powinny pomóc w rozgrywce. Oto one - na dobry początek:

INFO

Typ gry: FPP
Wersja językowa: Polska
Wymagania: PIII 400MHz, 64MB RAM, karta graficzna 16MB, Win 98/Me/2000/XP

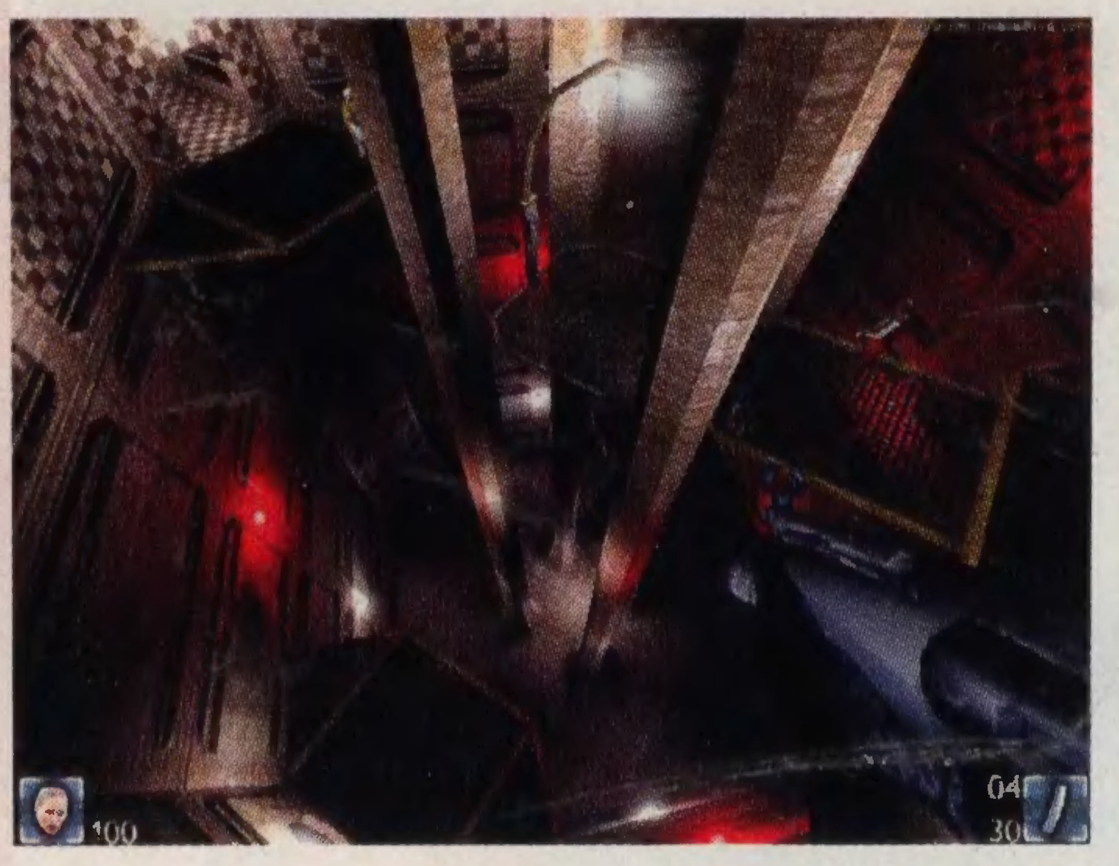
Porady

— Posuwaj się powoli i nie wbiegaj na otwarty,niezbadany teren.
— W wielu miejscach ukryte są gniazda karabinów maszynowych i tajemnicze pułapki. Zazwyczaj należy zajść je od innej strony i zniszczyć.
— W starciu z wrogiem staraj się celować w głowę - jeden celny strzał i przeciwnik pada.
— Unikaj wymiany ognia ñ kilka celnych strzałów przeciwnika i Nina leży martwa.
— Apteczki uzupełniają twój stan zdrowia do pełnych 100 punktów. Nadwyżka pozostaje na ziemi. Staraj się powracać do pozostawionych apteczek.
— Pamiętaj, że przeciwnicy mają zwyczaj pojawiać się za twoimi plecami, w korytarzach i miejscach, które już wcześniej spenetrowałeś.
— Przy strzelaniu z karabinu maszynowego wielokrotnie naciskaj spust w krótkich odstępach czasu. W ten sposób będziesz oddawał bardzo szybkie strzały.
— Nie znaj litości dla przeciwników. Gdy odwrócą się plecami - nie miej skrupułów i strzelaj. Inaczej oni zabiją ciebie.
— Jeśli można załatwić kogoś nie wchodząc do pomieszczenia wykorzystaj to.

Opcje menu

Kontynuacja gry - jeśli już wcześniej graliśmy i doszliśmy do jakiegoś punktu zapisu, to po uruchomieniu gry możemy zacząć od tego punktu. Uwaga: wszystkie nowe zapisy kasują automatycznie te poprzednie.





ceptowalnych przez nasz monitor rozdzielczości w 32-bitowym kolorze. Wtedy gra prezentuje się o wiele lepiej.

Na ekranie gry znajdują się dwa wskaźniki. W lewym dolnym rogu widzisz poziom energii Niny (maksymalnie 100 jednostek), natomiast w prawym dolnym roku widnieje ilość posiadanych magazynków (cyfra na górze) oraz naboi znajdujących się obecnie w broni (cyfra na dole).

Nowa gra - rozpoczęcie rozgrywki
Ustawienie - w tym miejscy dokonamy zmian opcji gry
O autorach - lista twórców gry
Wyjście z gry - zakończenie programu

Propozycja: Ponieważ większość dzisiejszych komputerów z powodzeniem -udźwignieî graficzne wymagania „Niny - Trylogii" radzimy w Ustawieniach włączyć maksymalny poziom detali, 64 dźwięki oraz najwyższą z ak-

STEROWANIE GRĄ

Krok w przód - W	Akcja - E lub prawy przycisk myszki
Krok w tył - S	Strzał - lewy przycisk myszki
Krok w lewo - A	Przeładowanie broni - R
Krok w prawo - D	1 - pistolet
Skok - Spacja	2 - karabin maszynowy

Pierwsze kroki

Zaczynasz w ślepym korytarzu na podziemnym parkingu. Do dyspozycji masz: półautomatyczny pistolet (1) oraz karabin maszynowy (2) Uważaj już po pierwszych krokach za prawym winklem dopadnie cię dwóch strzelców. Musisz niezwłocznie ich załatwić, bo inaczej przerobią cię na miazgę. Patrząc na wprost pomiędzy samochodami znajduje się gniazdo karabinów maszynowych. Nie wychylaj się, ani nie podchodź, bo zginiesz. Trzeba zajść je od lewej strony i zlikwidować strzelca. Po lewej stronie, za czerwoną ciężarówką jest schodek, który umożliwi ci dostanie się na podest. Uważaj jednak, bo w korytarzu z lewej czai się strażnik. Celny strzał w głowę powinien rozwiązać sprawę. Zeskocz na dół. Przy zielonym wozie znajduje się przełącznik. Naciśnij go (E) a otworzy się przejście za tobą. Ostrożnie wejdź w otwarte przejście. Po prawej stronie zobaczysz obsługującego karabin maszynowy żołnierza. Załatw go. Drzwi po lewej są elektronicznie zablokowane, a komputer sterujący znajduje się na poziomie magazynu. Musisz znaleźć inną drogę. Idź w stronę karabinu, ale bądź czujny. Po lewej w korytarzu czeka kolejny przeciwnik. Zabij go, a znajdziesz naboje i apteczkę. Uważaj na nadbiegającego od strony zamkniętych drzwi terrorystę. Wróć do miejsca z czerwoną i niebieską ciężarówką i skieruj się w stronę otwartego wejścia. Po lewej i prawej stronie czyhają terroryści. Tego z lewej możesz rozwalić nie wchodząc do pomieszczenia. Tego z prawej załatw wskakując niespodziewanie do środka. Skieruj się w prawo, ale nie wchodź do pomieszczenia przed sobą, bo dostaniesz serię z magazynu. Na ścianie na wprost znajduje się włącznik. Strzel do niego, a po prawej stronie pojawią się schody. Jeszcze raz wróć do pomieszczenia z ciężarówkami, ale uważaj na trzech wrogów, którzy się tam pojawili. Gdy ich zastrzelisz dotrzesz do schodów od drugiej strony. Wejdź na górę i błyskawicznie zabij dwóch przeciwników, którzy tam czekają. Idź w kierunku światła korytarzem. Po lewej znajdziesz apteczkę i naboje. Zabierz je. Tu także odbywa się pierwszy automatyczny zapis. W dole po lewej znajduje się karabin, który nie dał ci przejść. Obok stoi beczka. Strzel do niej, a wybuch zabije terrorystę. Wracając na dół uważaj na wrogów, którzy pojawili się przy schodach na dole. Udaj się do pomieszczenia, w którym zniszczyłeś beczkę. Posuwaj się wzdłuż ściany w kierunku niebieskich beczek. Uważaj na dwóch strażników w środku i jednego przy beczkach. Przy karabinie maszynowym znajdziesz apteczkę i amunicję. Pójdź korytarzem przy beczkach. Po lewej zestrzel szybko przeciwnika. Dojdziesz do wielkiego magazynu z windą po środku. Na górze czają się wrogowie, których musisz stopniowo likwidować. Uważaj również na dwóch, którzy wybiegną spomiędzy skrzynek. Od tego momentu musisz radzić sobie sam. ■







WERSJE SHAREWARE - MINI GRY

ZUMA DELUXE

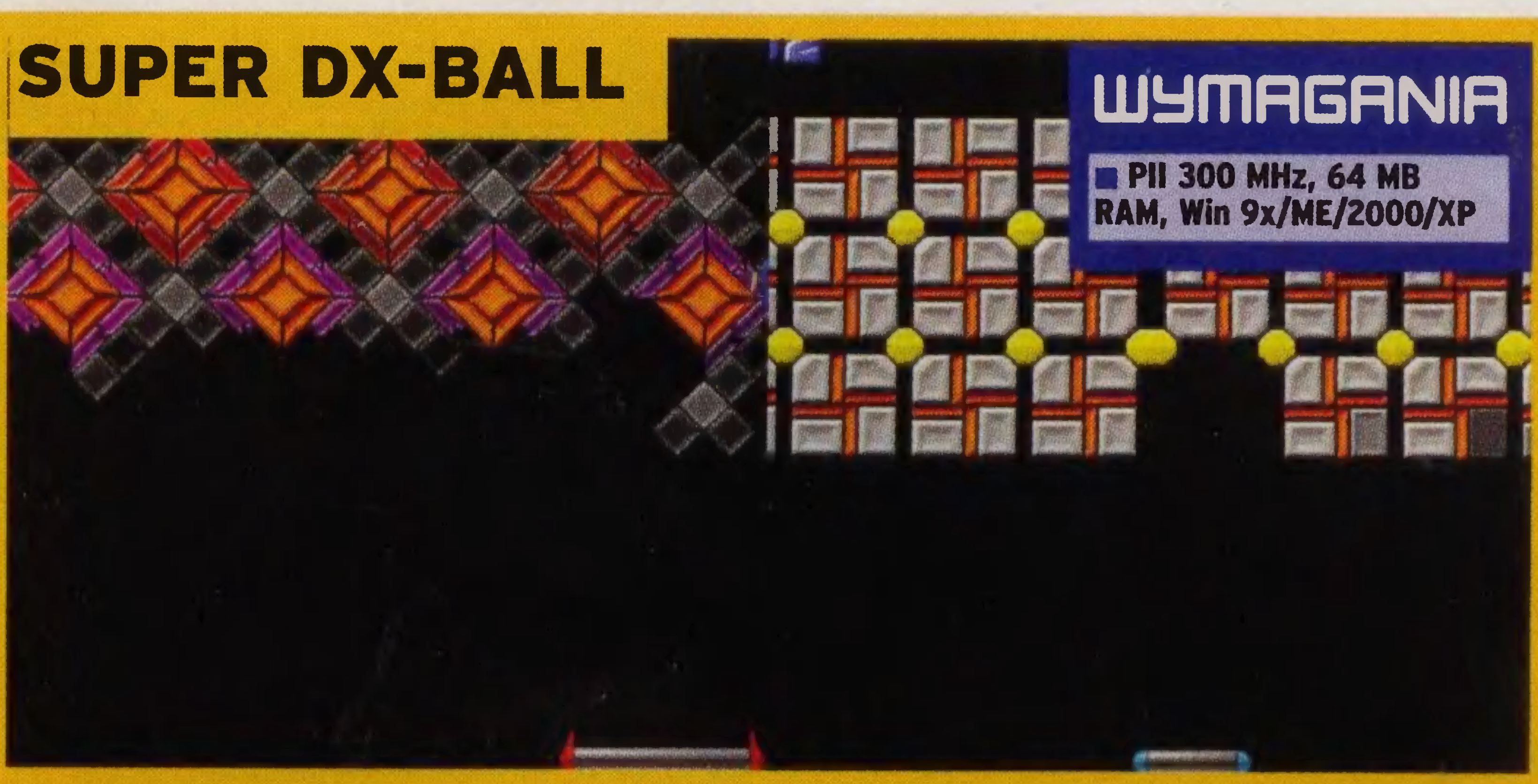


WYMAGANIA
- PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/ME/2000/XP

STEROWANIE
- Myszka

Niesłychanie grywalna i kolorowa gra, a przy tym niezła graficznie. Zadanie polega na zbijaniu kolorowych kul. Problem w tym, że cały czas ich przybywa i znajdują się one w ciągłym ruchu. Gdy dojdą do pewnego miejsca zabawa się kończy. Gra oferuje kilka trybów i wiele plansz, które zmieniają się stopniem trudności (np. ustawiona linia kul zakręca i zachodzi na siebie). Rewelacja!

SUPER DX-BALL

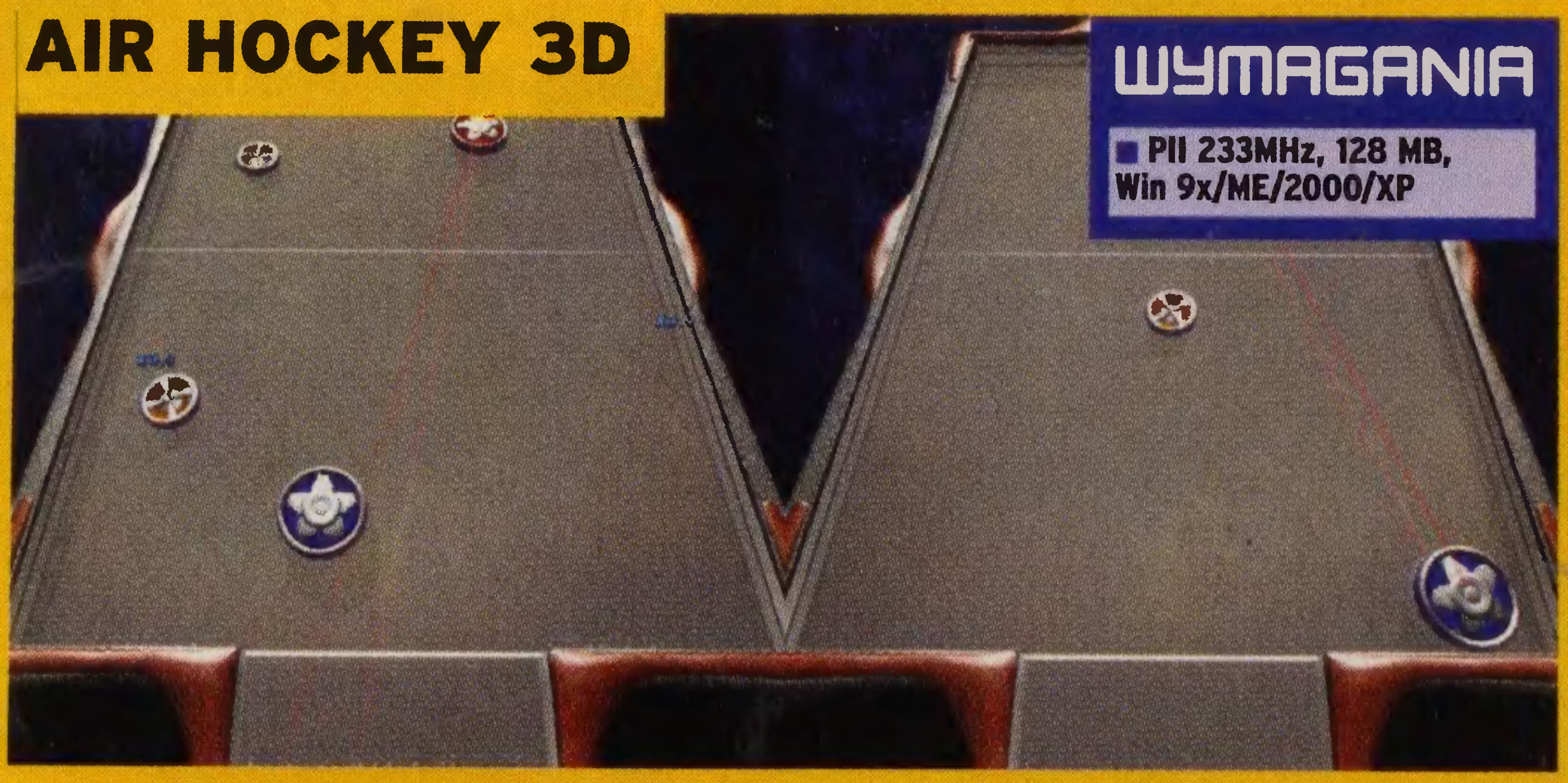


WYMAGANIA
- PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME/2000/XP

STEROWANIE
- ESC - wyjście z gry
- F5 - dźwięk wł/wył
- F6 - muzyka wł/wył
- F7 - okno/pełem ekran
- F8 - zmiana obrazu
- Myszka - ruch paletki
- P - pauza

Autorzy chlubią się tym, że przypominają swą grą czasy C64 i Amigi. Istotnie - ta wersja Arcanoida nie jest nazbyt rozbuchana graficznie czy zanadto złożona. Tym razem rozbijamy murek z cegiełek w dość ubogiej oprawie, a spadające bonusy są ograniczone (zwolnienie, przyspieszenie, zmiana rozmiaru paletki, kilka piłek itp.) Atmosferę sprzed lat podkreśla elektroniczna muzyka.

AIR HOCKEY 3D



WYMAGANIA
- PII 233MHz, 128 MB, Win 9x/ME/2000/XP

STEROWANIE
- Myszka - ruchy krążka
- ESC - menu
- Alt+Enter - pełen ekran
- Alt+Q - wyjście

Komputerowa wersją Air Hockeya, w którym pojedynek toczy dwóch graczy. Zadanie polega na umieszczeniu krążka w bramce przeciwnika. Na śliskim podłożu nie jest to wcale takie łatwe. Gra oferuje kilka typów rozgrywki. W Classic pogramy zgodnie z podstawowymi zasadami, w Arcade dochodzą dodatkowe bonusy w postaci dwóch krążków, zwolnienia, przyspieszenia laserów itp.

AIRSTRIKE II



WYMAGANIA
- PII 400MHz, 128 MB RAM, Win 9x/ME/2000/XP

STEROWANIE
- Kursory - ruch pojazdu
- CTRL - atak
- Z - przełączenie broni
- Shift - rakiety
- X - przełączenie rakiet
- Spacja - power up
- C - switch power up
- F9 - zmiana kamery

Znakomita strzelanina z równie świetną grafiką. Sterujemy niewielkim helikopterem i niszczymy po drodze wszystkie wrogie pojazdy, które nawiną się pod nasze działa. W miarę upływu czasu zbierając bonusy upgradujemy swój sprzęt i działa oraz rakiety nabierają większej mocy. Kolorowe, efektowne wybuchy robią wrażenie.

BETRAPPED!



WYMAGANIA
- PII 400MHz, 128 MB RAM, Win 9x/ME/2000/XP

STEROWANIE
- LPM - ruchy inspektowa
- PPM - rozbrajanie pułapek

Inspektor Scotland Yardu ma do rozwiklania tajemnicze zagadki zamku Ravencourt. W praktyce sprowadza się to gry przypominającej nieco windowsowego sapera. W każdym z pomieszczeń inspektor musi wykryć pułapki i czyhające niebezpieczeństwa. Do gry dołączono tutorial, który tłumaczy precyzyjnie zasady gry. Na uwagę zasługuje też intrygująca fabuła oraz szczegółowa izometryczna grafika.

BREAKQUEST



WYMAGANIA
- PIII 700MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- Mysz

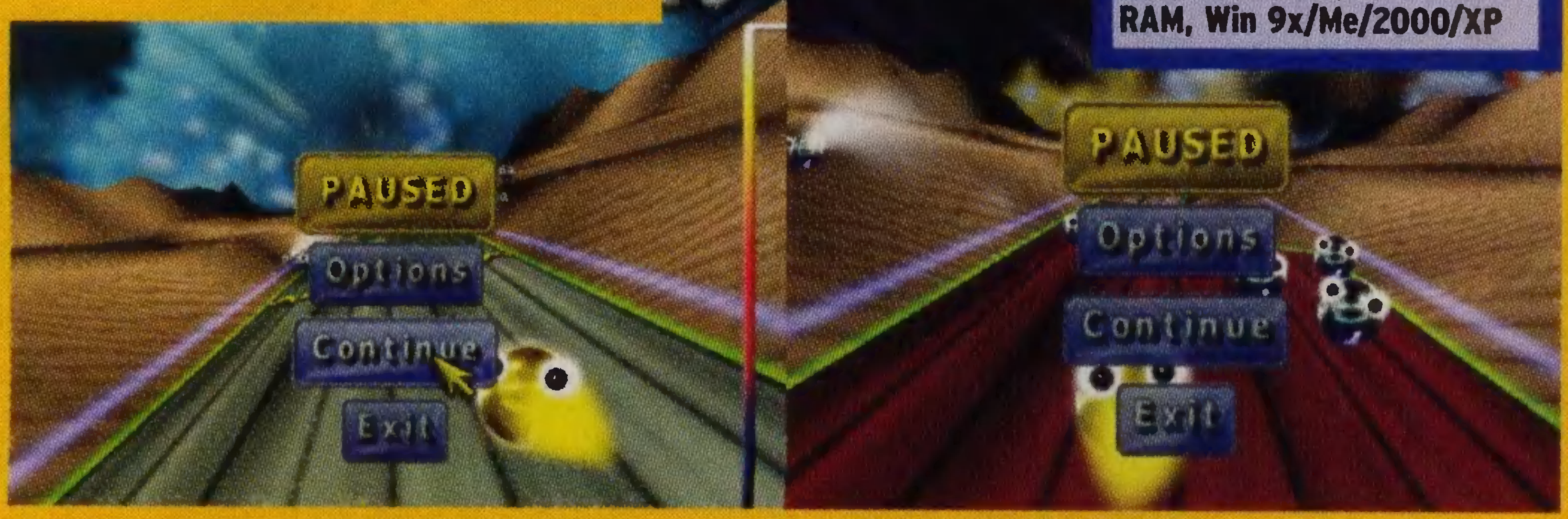
BreakQuest to kolejna wariacja na temat Arcanoida. Tym razem jednak mur cegiełek został zastąpiony przedmiotami o nieregularnych kształtach i realistycznej fizyce. Zadanie jest jednak to samo - zbić wszystkie elementy zbierając przy okazji spadające bonusy. Dynamiczna muzyka, ciekawe pomysły autorów oraz niezgorsza grafika sprawiają, że BreakQuest to bardzo grywalna pozycja.



Schowaj KASZLAKA do stodoły! Mistrz na zimnym łokciu nadciąga.
Maluch Racer - kosztował nas 9 000 zł
Maluch Racer 2 - kosztował nas 285 000zł
wnioski wyciągnij sam!
MALUCH RACER 2
www.PLAY.PL
WYTNIJ!
GRY TAŃSZE NIŻ Kradzione ▸ PLAY.PL
STANDARD
26 KM
Weekend
33 KM
BINOCLE
48 KM
PICKUP
54 KM
BIS SPORT
65 KM
TOXIC
71 KM
KABRIO
80 KM
Sporting
93 KM
eXperimental
105 KM
Red Thunder
122 KM
PLAY
28 torów + 10 Malców = Orgazm
DEMO w miesięczniku GAMER 2-3/05 (czytaj poniżej)
Oraz na:
GAMERANKING.PL
Od kwietnia w sklepach i kioskach.
5 PEŁNYCH WERSJI 2-3/2005 4,90
GAMER
1CD
Zawiera pełne wersje:
Alien Shooter DODATEK PL
Alien Shooter PODSTAWA PL
Search Rescue 4
Tajniak
PC CLEAN 2004 PL
UNINSTALER 2004 PL
oraz dema:
MALUCH RACER 2 PL ...itd
GAMER 2-3/2005
4,90 zł
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
NOWY! 55 PEŁNYCH WERSJI
KOMPUTER CD
1CD
Zawiera pełne wersje:
Bijatyka - THE RAGE
PC CLEAN 2005 PL
PC PACKER PL
KURS WORD XP
Kliparty Wektorowe
Kody Pocztowe
oraz Freeware i inne dodatki.
4,90 zł
KOMPUTER CD 1/2005
SZUKAJ JUŻ W KIOSKU!
3,95 1CD
strefa hip-hop
WWW.STREFA-HIPHOP.PL
3,95 zł
Płyta AUDIO - 8 kawałków!
Esencja HipHop'owego Podziemia
+Multimedia
* tapety
* skórki do GG
* teledyski:
2LB - "Teraz słychać"
Zjednoczeni & Zajka - "Nie pozwól o sobie zapomnieć"
OSWP & DKA - "Do Przodu"
*pełna wersja gry : 3D LIVE POOL
ZIOMGAZYN
nr: 1/2005

WERSJE SHAREWARE - MINI GRY

CHROMADROME



WYMAGANIA
- PIII 800MHz, 256 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- Mysz - ruchy kulki
- LPM - strzał

Niezbyt skomplikowana zręcznościowa gra, w której naszym zadaniem jest sterowanie małą kulką na torze wyścigowym. Kulka pędzi do przodu a my musimy zbijać przeszkody i skręcać aby dotrzeć do mety. Gra oferuje kilka trybów zabawy: tutorial, grę we dwie osoby, "warp" (niesamowicie pokręcone trasy, skocznie i bonusy do zebrania) oraz time trial (gra na rekord). Ciekawostką jest fakt, że jako podkład muzyczny możemy podłożyć dowolny plik mp3 lub wma.

GUN RAVEN



WYMAGANIA
- PIII 800MHz, 128 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- Space - strzał
- Kursory - ruch pojazdu

Prosta do bólu, ale niezwykle wciągająca i efektowna strzelanina rodem z automatów. Sterujemy niewielkim pojazdem kosmicznym i kosimy hordy wroga nadlatujące z przeciwka. W miarę upływu czasu zwiększa się ilość przeciwników, pojawiają się bossowie, ale również nasz pojazd staje się coraz lepszy i uzbrojony w potężniejszą broń. Po zakończeniu etapu możemy sami zadecydować, na jakiej planecie walczyć w następnej kolejności.

HAMSTERBALL



WYMAGANIA
- PIII 700MHz, 32 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- Kursory - ruch kuli

Zabawa stara jak świat. Zadanie: doprowadzić kulę od startu do mety. Szklaną kulę dodajmy, którą można niezwykle łatwo stłuc. Problem w tym, że droga jest kręta i poprzerywana mnóstwem pułapek, dziur, zapadni, lejów i innych atrakcji. Kiedy zniszczymy kulę zaczynamy od ostatniego „stabilnego" punktu i prujemy do przodu. Gra się na czas.

INSANIQUARIUM

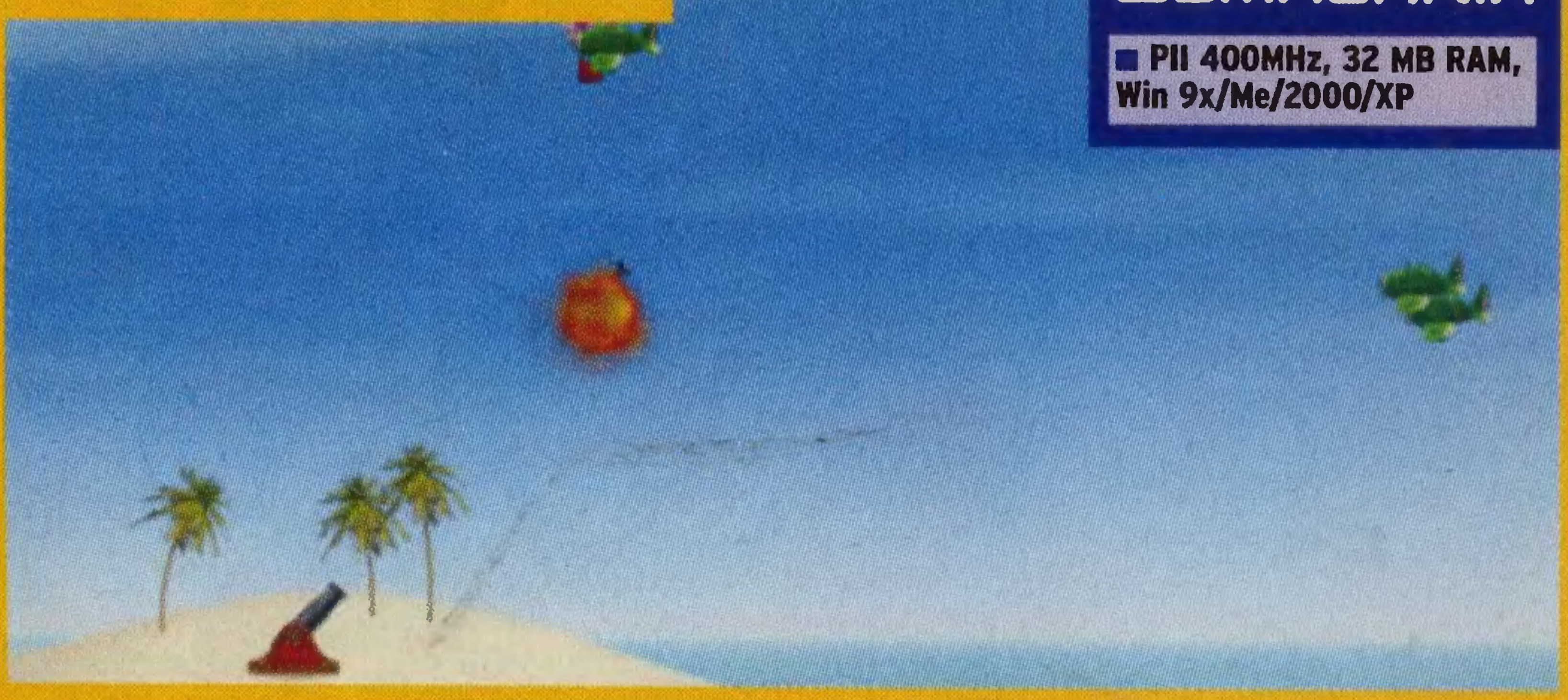


WYMAGANIA
- PII 350MHz, 32 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- Mysz

Interesująca i wciągająca mini gierka, w której naszym zadaniem jest dbać o akwarium. Zakupujemy do niego rybki, a w miarę upływu czasu kolejne żyjątka (np. ślimaka, ostrygę itp.) a potem musimy je karmić. Pociechy rosną w oczach (dosłownie), ale gdy zaniedbamy dostarczenie pokarmu - zdychają. Żeby zaś ów pokarm dostarczać potrzebne są pieniążki, które produkują... rybki. W ten sposób koło się zamyka.

ISLAND WARS 2



WYMAGANIA
- PII 400MHz, 32 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- Mysz - ruchy działa / samolotu
- LPM - strzał

Wciągająca zabawa, w której możemy bronić małej karaibskiej wysepki przed atakami z powietrza lub wręcz przeciwnie - atakować ją i niszczyć. W pierwszym przypadku sterujemy niewielkim działem i strzelamy do nadlatujących balonów, samolotów, rakiet, sputników itp. W drugim siadamy za sterami samolotu i niszczymy wyspę. Można również grać z kolegą i toczyć z nim podniebne boje.

ISLAND WARS 2 - CHRISTMAS EDITION



WYMAGANIA
- PII 400MHz, 32 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- Mysz - ruchy działa / samolotu
- LPM - strzał

Choć do Świat Bożego Narodzenie jeszcze dużo czasu już teraz przypomnieć sobie można świąteczny nastrój. Gra to brat bliźniak Island Wars 2 z tym, że odtwarza scenerię świąteczną. Zamiast samolotów - Mikołaje w saniach, zamiast bomb - paczki z prezentami. Do tego sypiące płatki śniegu i świąteczne melodie.



KAJKO i KOKOSZ
SZKOŁA LATANIA POWRACA!
Szukaj w
MAX GAME
W sklepach i kioskach od połowy marca!
KONKURS!
Do wygrania:
10x
KAJKO i KOKOSZ
Odpowiedz na pytanie:
Dokąd wyruszyli Mirmił, Kajko i Kokosz w przygodzie zatytułowanej Szkoła Latania:
A:Jelenia Góra B:Łysa Góra
C:Babia Góra
Rozwiązania konkursu szukaj na GameRanking.pl
W grze znajdziesz:
wiele zróżnicowanych etapów
kolorową grafikę 3D
dwa poziomy trudnosci
przygody rodem z komiksu
złych zbójcerzy
i wiele więcej!
29zł
Wersja DELUX
19zł
Wersja DVD BOX
MIRAGE INTERACTIVE
WWW.PLAY.PL
GAMERANKING.PL POLECA
29zł
COMBAT MISSION 2
już w sprzedaży
29zł
już w sprzedaży
39zł
RS3
już w sprzedaży
59zł
KULT HERETIC KINGDOMS
w sprzedaży od marca
99zł
GTR
w sprzedaży od kwietnia
Do nabycia wyłącznie w NAJLEPSZYCH sklepach komputerowych w Polsce. Sprzedaż wysyłkowa www.play.pl ; (22) 3132810,11

WERSJE SHAREWARE - MINI GRY

PACFISH



WYMAGANIA
- PII 400MHz, 128 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- Kursory - ruch pacfisha

Pacmana zapewne nikomu przedstawiać nie trzeba. Tym razem jednak najpopularniejszy chyba komputerowy stworek został zastąpiony małą... rybką. Pacfish to bowiem wariacja na temat Pacmana, w której ponownie zbieramy kulki w małym labiryncie. Zasady się nie zmieniły, ale środowisko gry i grafika - owszem. Tym razem jest barwniej, ciekawiej i (niemal) w trójwymiarze.

INSPECTOR PARKER



WYMAGANIA
- PII 233 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- LPM - wskazywanie i "łączenie" poszlak

Gra dla wielbicieli twórczości Agaty Christie i wszystkich fanów kryminałów. Rozkosze łamania głowy przedstawione na ręcznie rysowanych sceneriach, przy rozwikłaniu których wspierać musimy się dobrą znajomością języka angielskiego. Z informacji dostarczanych przez występujące w danym etapie postaci musimy ułożyć prawdopodobny scenariusz zajścia i orzec kto jest przestępcą.

RICOCHET LOST WORLDS

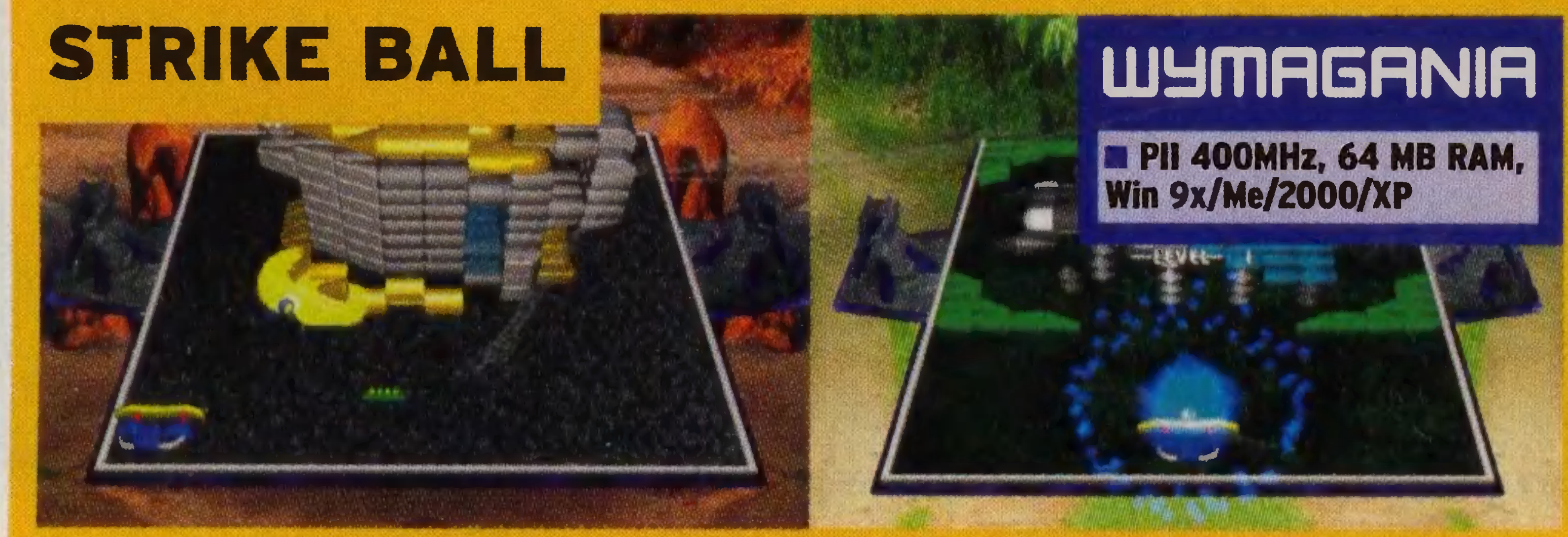


WYMAGANIA
- PII 450MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- Myszka - ruch paletki
- LPM - rozpoczęcie
- PPM - pauza

Futurystyczna wersja Arcanoida. Zarówno odgłosy zbijania cegiełek, jak i wybuchy czy muzyka przywodzą na myśl twórczość jakiejś industrialnej kapeli. Zasada gry - niezmienna od lat. Rozbić cały mur i nie pozwolić piłce opuścić ekranu. Z góry spadają również standardowe bonusy (zwolnienie, przyspieszenie, laser itp.). Na uwagę zasługuje ładnie animowane tło.

STRIKE BALL



WYMAGANIA
- PII 400MHz, 64 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP

STEROWANIE
- Myszka - ruch paletki
- LPM - rozpoczęcie

Kolejna wersja Arcanoida z kilkoma intrygującymi pomysłami. Po pierwsze - mury z cegiełek są przestrzenne. Jeżeli zestrzelimy dolne cegiełki na plansze opadają te położone wyżej. Oryginalne są również bonusy - kilka rodzajów laseru, piłki burzące całe rzędy cegieł, zakłucacze ruchu paletki itp. W sumie - miłe urozmaicenie starego pomysłu.

WERSJA DEMO

EMPIRE EARTH II



STEROWANIE
- Wyłącznie za pomocą myszki.

WYMAGANIA
- P IV 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, Win 98/Me/2000/XP

INFO
- Wydawaca: Vivendi
- Dystrybucja PL: CD Projekt
- Typ gry: RTS
- Wersja językowa: Angielska

"Empire Earth" była jedną z najlepszych gier 2001 roku. Z pewnością każdy prawdziwy fan RTSów doskonale wie, co to za tytuł. Od długiego czasu wszyscy oczekujemy na kontynuacje tego wielkiego przeboju. Jak zapewnia wydawca gry, firma Sierra, praca idzie pełną parą i w najbliższej przyszłości "Empire Earth II" trafi do sklepów. Jeżeli ktoś ma jakiekolwiek wątpliwości czy warto czekać, musi koniecznie odpalić zamieszczone na naszej płycie demo. My już jesteśmy pewni, że definitywnie będzie to jedna z lepszych strategii czasu rzeczywistego.

Niestety jest to tylko "Single Player" demo, więc trzeba będzie zadowolić się potyczkami z komputerem. Do wyboru mamy dwa rodzaje gry: podbój, którego celem jest pokonanie wszystkich przeciwników oraz kontrola terytoriów. W walce wezmą udział trzy nacje: Niemcy, Amerykanie i Koreańczycy, a my będziemy mogli pokierować rozwojem któregoś z wyżej wymienionych krajów. Zabawa toczy się przez trzy epoki. Choć nie jest tego zbyt wiele, doskonale pokazuje potencjał pełnej wersji. Śliczna, szczegółowa grafika, zmienne efekty pogodowe, bardzo klimatyczna i dobrze dobrana muzyka, poprawiona sztuczna inteligencja przeciwników. A poza tym w samej grze doświadczymy kilku innowacji, jak choćby system tworzenia planów wojennych, który daje graczowi wiele nowych, wcześniej niedostępnych możliwości. Twórcy chwalą się, że w pełnej wersji uświadczymy ponad 500 unikalnych jednostek i budynków. W demie mamy tylko przedsmak i mały procent tego, co zaoferuje pełna wersja. A różnica bynajmniej nie ogranicza się do dopracowanego wyglądu żołnierzy i machin. Kilkadziesiąt różnych jednostek, z których możemy formować oddziały o odmiennych profilach i zadaniach do spełnienia, daje naprawdę ogromne możliwości pokierowania bitwą.

Tak więc nie zastanawiajcie się ani chwili dłużej! Odpalajcie demo "Empire Earth II" i przekonajcie się sami, że wszystko, co mówimy to prawda! Ostrzegamy, demko naprawdę wciąga, zarezerwujcie sobie odpowiednią ilość czasu. Miłej zabawy i udanych podbojów.

WARBLADE

STEROWANIE
- Kursory - ruch statkiem
- Ctrl -Strzał

WYMAGANIA
- PII 300MHz, 128 MB RAM, WIN Me/2000/XP

CHROMENTRUM

STEROWANIE
- Myszka

WYMAGANIA
- PIII 500MHz, 128 MB RAM, WIN 98/Me/2000/XP

SPELL CASTER

STEROWANIE
- Myszka

WYMAGANIA
- PIII 500 MHz, 96 MB RAM, WIN 98/Me/2000/XP

RICOCHET LOST WORLDS: RECHARGED

STEROWANIE
- Myszka - ruch paletki

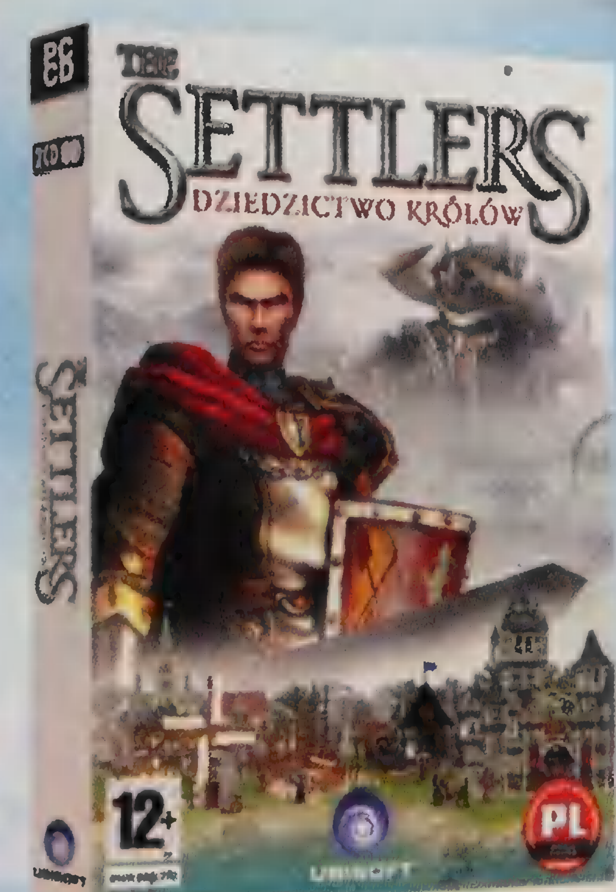
WYMAGANIA
- PII 450MHz, 64 MB RAM, WIN 9x/2000/XP

KONKURS

The Settlers: Dziedzictwo Królów

Zadanie:
Jak nazywa się główny bohater najnowszej odsłony kultowej gry Settlers?

Do wygrania:
15 sztuk gry: Settlers: Dziedzictwo Królów





Sponsorem nagród jest firma:

CD PROJEKT

www.cdprojekt.info

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.



PACIFIC WARRIORS



Był spokojny niedzielny ranek. Zwykły, niczym nie wyróżniający się dzień. Jednak 7 Grudnia 1941 roku to jedna z ważniejszych dat XX wieku. Lada moment na Pearl Harbor spadną pierwsze japońskie bomby. Wybuchnie wojna na Pacyfiku, a USA przyłączą się do koalicji antyfaszystowskiej, co znacząco zmieni układ sił. Większość ludzi sądzi, że II Wojna Światowa zakończyła się na początku maja 1945 roku bezwarunkową kapitulacją III Rzeszy. Ale tak naprawdę datą kończącą najkrwawszy konflikt w dziejach ludzkości jest 2 września 1945 - kapitulacja Japonii i koniec Wojny na Pacyfiku. Każdy, kto chce wziąć udział w tym wiekopomnym wydarzeniu powinien koniecznie odpalić naszą pełną wersje: "Pacific Warriors". Siadajcie za sterami myśliwca i ruszajcie nad Pacyfik, by siać postrach w szeregach japońskiej armii.

INFO

Typ gry: Akcja/symulacja
Wersja językowa: Angielska
Wymagania: PII 350MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB, WIN 95, 98, ME, 2000, XP





EKRAN GRY

- A - strzałka wskazująca najbliższy cel
- B - ilość punktów
- C - ilość żyć i energia
- D - podstawowa broń
- E - dodatkowa broń
- F - celowniki (bliższy i dalszy)

GŁÓWNE MENU

Po krótkim intrze otwierającym grę ujrzymy następujące przyciski:

Start Game - początek nowej gry, na którą składa się pięć rozbudowanych misji.
Multiplayer - walka z żywymi przeciwnikami za pośrednictwemnetu.
Options - ustawienia gry, gdzie mamy:
- Controls - ponowne zdefiniowanie klawiatury.
- Gameplay - wybór poziomu trudności.
- Graphics - ustawienie poziomu detali.
- Sound - opcja odpowiedzialny za głośność muzyki, efektów dźwiękowych.

Credits - lista twórców.
Exit Game - powrót do pulpitu.



STEROWANIE GRĄ

Kursor w dół - Ruch do góry	SHIFT - strzał z broni podstawowej
Kursor w górę - Ruch do dołu	ALT - specjalna broń
Kursor w lewo - Ruch w lewo	1 - rakiety
	2 - torpedy
Kursor w prawo - Ruch w prawo	3 - bomby pulsujące
	4 - wybór grupy pocisków
A - Przyspieszenie	F10 - cele misji
Z - Zwolnienie	F12 - pauza

WYRUSZAMY NA WOJNĘ

Rozpoczynając nową grę, mamy dostępną tylko pierwszą misję. W celu przejścia do następnych trzeba wpierw ukończyć poprzednie. Na Pacyfiku zmierzymy się między innymi z wrogimi myśliwcami, bombowcami, statkami, łodziami podwodnymi, działkami przeciwlotniczymi i wyrzutniami rakiet rozsianymi na licznych wysepkach. Natomiast do naszej dyspozycji oddano całkiem spory arsenał. Oto krótka charakterystyka poszczególnych rodzajów uzbrojenia:



1. Podstawowe:

A. karabin maszynowy - szybki, ale słaby. Idealna broń przeciwko samolotom

B. pociski ogniowe - silniejsze, wyrządzają większe szkody, jednak nie są tak szybkie jak karabin maszynowy.

C. Revolver - najpotężniejsze pociski, idealne przeciw statkom i nieruchomym działkom.

2. Dodatkowe:

A. Pociski - uniwersalne pociski to najlepsza z dodatkowych broni.

B. Crazy Jacks - lecąca na chybił trafił grupa pocisków. Przydaje się przeciwko większej grupie przeciwników.

C. Strumienie plazmy - naprawdę mocna broń, choć z pewnością nie najszybsza.

3. Specjalne

A. Rakiety - silna broń sprawdzająca się głównie przeciw działkom i statkom.

B. Torpedy - zabójcze dla statków. By ich użyć trzeba zbliżyć się do poziomu wody.

C. Grupa pocisków - świetne przeciwko samolotom, jeśli odpalane z bliskiej odległości.

D. Bomby pulsujące - nie ma nic lepszego do niszczenia naziemnych obiektów.

Malkontentów kręcących nosem z powodu "zbyt małego" arsenału uświadamiamy, że niektóre z tych broni można dodatkowo ulepszać do 2 lub nawet 3 poziomu, co czyni je znacznie potężniejszymi i sprawniejszymi w walce. Na zakończenie mamy dla Was ostatnią radę przed wyruszeniem na wojnę. Pamiętajcie, że zawsze musicie być bardzo ostrożni i przewidujący. Walczycie z Japończykami, twórcami techniki kamikadze. Często nadlatujące myśliwce wroga starają się nie tylko was ustrzelić, ale przede wszystkim staranować. A taka wymiana jeden na jeden nie jest zbyt dobrą metodą walki, w sytuacji gdy mamy tylko 3 życia i np. 12 przeciwników. Dlatego czasem lepiej dać sobie wejść na ogon niż lecieć frontalnie na oponenta. To tyle. Życzymy wszystkim miłej zabawy i wielu strąceń. ■

SZORTY

■ Kolejny spektakularny upadek w gierkowej branży. Troika, autorzy takich hitów jak Vampire The Masquerade: Bloodlines, Greyhawk: The Temple of Elemental Evil, czy Arcanum, zamknęła swoje biura i wyprzedaje właśnie sprzęt i wyposażenie. Szkoda, bo chłopaki wyznaczali ostatnimi czasy trendy w grach RPG. Sytuacja ta pokazuje jednak, jak trudno utrzymać się na wymagającym rynku, mimo dobrych pozycji i znakomitych recenzji.

■ Pojawiły się kolejne (nieoficjalne jeszcze) informacje nt. konsoli XBox 2. Według internetowych doniesień konsolę ma napędzać procesor graficzny zrobiony z 300-350 milionów tranzystorów, o częstotliwości taktowania 700 MHz, i 256 bitowej szynie pamięci. W jednostce zastosowano również nowatorskie rozwiązania Hyper Memory i Multi Rendering, które dodatkowo podniosą wysoką wydajność. Skoro o niej mowa, to grafika XBox-a 2 ma być trzy razy wydajniejsza niż Radeona X800 XT.

■ Świat Matrixa mimo nieprzychylnych opinii dotyczących dwóch ostatnich części filmu i gry "Enter the Matrix" kwitnie. Shiny Entertainment, autorzy wspomnianego tytułu, pracują w pocie czoła nad The Matrix: Path of Neo. Tym razem gra będzie nierozerwalnie związana z filmową historią, a gracz wcieli się w rolę Neo. Do tego na ekranie zobaczymy również Morpheusa i Agenta Smitha. Premiera pod koniec roku.

■ Że się pojawi było pewne jak w banku. Pozostawały tylko dwa pytania: kiedy i co będzie zawierać. Mowa o dodatku do najlepszej gry ubiegłego roku - Half-Life 2. Choć odpowiedź na pierwsze z pytań wciąż pozostaje tajemnicą, znamy już kilka szczegółów dotyczących drugiej kwestii. Główną bohaterką rozszerzenia będzie Alyx Vance (bye, bye Gordon). Być może zobaczymy też jej sympatycznego pieska, ale nie będzie to raczej grywalna postać. Z nowych broni pojawi się Alyx Gun - oryginalny mix pistoletu, karabinu maszynowego oraz "snajperki". Na razie niewiele, ale wszelkie informacja o HL2 zawsze były tajne;)

■ SWAT 4 - Firma Irrational pracuje nad trzema rożnymi trybami rozgrywki drużynowej. Pierwszym będzie typowy deathmatch (SWAT vs podejrzani). Co ciekawe, więcej punktów otrzyma się

WARHAMMER 40.000: WINTER ASSAULT



PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT WYDAWCA: THQ PREMIERA: IV KWARTAŁ 2005



Fani Gwiezdnych Marines i Orków, którzy z wypiekami na twarzy zagrywali się w Warhammer 40.000: Dawn of War ucieszy zapewne wiadomość, ze trwają prace nad dodatkiem. Relic Entertainment, firma stojąca też za serią Homeworld czy intrygującą Impossible Creatures poinformowała na oficjalnej stronie, ze ad-onn nosić będzie tytuł Winter Assault. Musimy przyznać, że pozostałe informacje są dość skromne, ale trzy zamieszczone w necie screeny wydały się nam na tyle interesujące, że zdecydowaliśmy się je pokazać. Z oficjalnej noty dowiadujemy

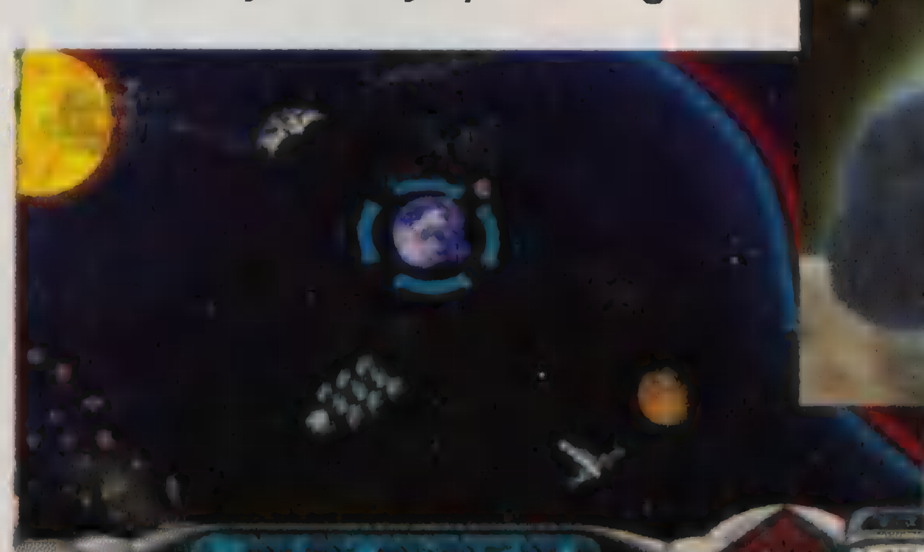


się natomiast jedynie tego, ze w Winter Assault pojawi się nowa, piąta rasa. Frakcja ta będzie nazywać się The Imperial Guard (Imperialni Strażnicy?), a cały dodatek oferować będzie kampanie dla pojedynczego gracza i mapy multiplayer. Premiera pod koniec 2005.

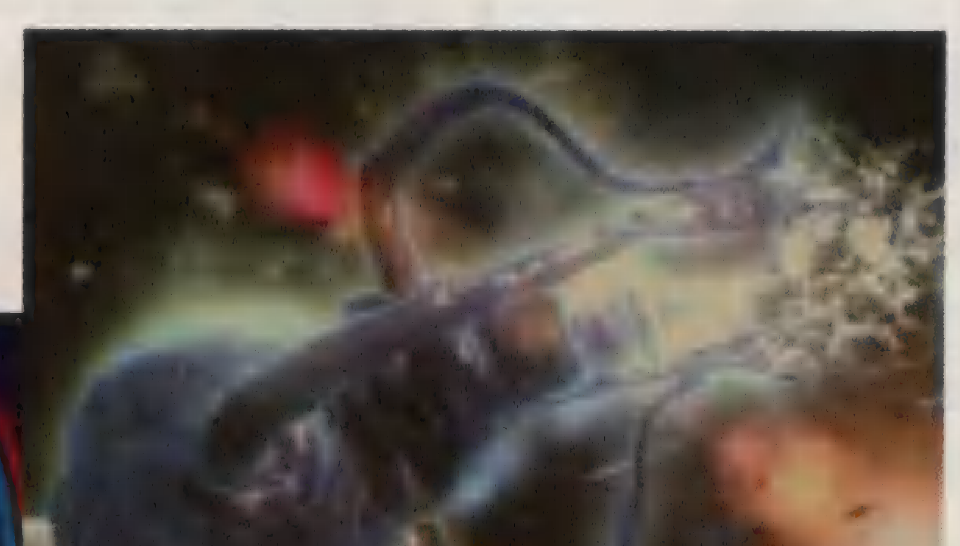
GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREADLORDS

PRODUCENT: STARDOCK WYDAWCA: STRATEGY FIRST PREMIERA: 2005

Pierwsza część GC znalazła 150 tysięcy nabywców, co z pewnością stawia ją w szeregu najpopularniejszych strategii kosmicznych. Czy GC 2 powtórzy jej sukces, okaże się na przełomie roku, bo wtedy właśnie planowana jest premiera gry. Autorzy kuszą całkowicie nowym silnikiem graficznym 3D, który umożliwi zoomowanie i obserwację kosmicznych krążowników w najdrobniejszych szczegółach. W odróżnieniu od pierwszej części, gra oferować będzie również dwie zupełnie nowe rasy obcych (Iconianie i Thalanie). W sumie dostępnych będzie zatem 10 grywalnych



ras. Spore zmiany szykują się również jeśli chodzi o flotę. Po pierwsze — możliwe będzie projektowanie od podstaw wyglądu jednostek. Odbywać się to ma przy użyciu programu 3DS Max, a kto tegoż nie posiada, będzie musiał zadowolić się składaniem maszyn z dostępnych elementów. Po drugie — w grze zastosowany zostanie rozszerzony system walki. Oznacza to, że jednostki będzie można wyposażyć w trzy typy ostrzału i trzy typy modułów obronnych. Jeżeli dodać do tego wzbogacony system planet, liczne wynalazki czekające na opracowanie i intuicyjny interfejs, można przypuszczać, że szykuje się spory konkurent dla serii Master of Orion. Więcej http://www.galciv2.com/



RETRIBUTION

PRODUCENT: U-235 STUDIOS **PREMIERA:** 2005

Zgodnie z obietnicą powracamy do obiecująco zapowiadającej się Retribution. Będzie to rasowy FPS (będzie można wybrać również widok TPP) powstający na nowatorskim silniczku zwanym "Reality". W grze wskoczymy w skórę młodego człowieka, który jako 12-latek był świątkiem śmierci swoich rodziców. Ponieważ ojciec bohatera był członkiem Criminal Investigation Division, może się okazać, że za jego śmiercią stoją wysoko postawieni funkcjonariusze tejże organizacji. Gdy rozpoczyna się gra, nasz bohater ma już 18 wiosen na karku i całkowicie pochłania go rozwiązanie zagadki śmierci rodziców i słodkiej zemsty. Jak obiecują autorzy, gra oferować ma interakcję w jeszcze większym zakresie niż Half-life 2. Sprawdzić będzie to można podczas pokonywania 12 (lub 11, bo tu akurat autorzy oficjalnej strony WWW są nieprecyzyjni) zróżnicowanych środowisk gry (m.in. obóz wojskowy, port, dżungla, śródziemnomorska plaża itp.) i eksterminację licznych wrogów. Co ciekawe nasze alter ego będzie mogło dokooptować sobie do współpracy partnerów, spośród napotkanych NPC-ów. Ci zaś mają uczyć się nowych zachowań w miarę upływu gry. Do dyspozycji gracza oddane zastaną również pojazdy, w tym łodzie, które niczym w GTA będzie można podprowadzić właścicielom. Oceniając po pierwszych screenach gra może nieco przypominać Far Cry'a, (z pewnością nie może być to zarzut). Pod względem graficznym obrazki prezentują się nieźle (zwróćcie uwagę na soczystą zieleń lasu lub szczegółowe tekstury na beczkach). Więcej informacji na www.deadlyretribution.com.







SZORTY

za aresztowanie podejrzanego niż jego zabicie. Drugi tryb, tzw. "Rapid Deployment" – będzie polegać na zlokalizowaniu i rozbrojeniu bomb, w czym przeszkadzać nam będą terroryści. Co ciekawe, w grze wystąpią także terroryści-samobójcy, obwieszeni ładunkami wybuchowymi. Trzeci tryb, VIP, polega na eskortowaniu ważnej osobistości z punktu A, do punktu B."

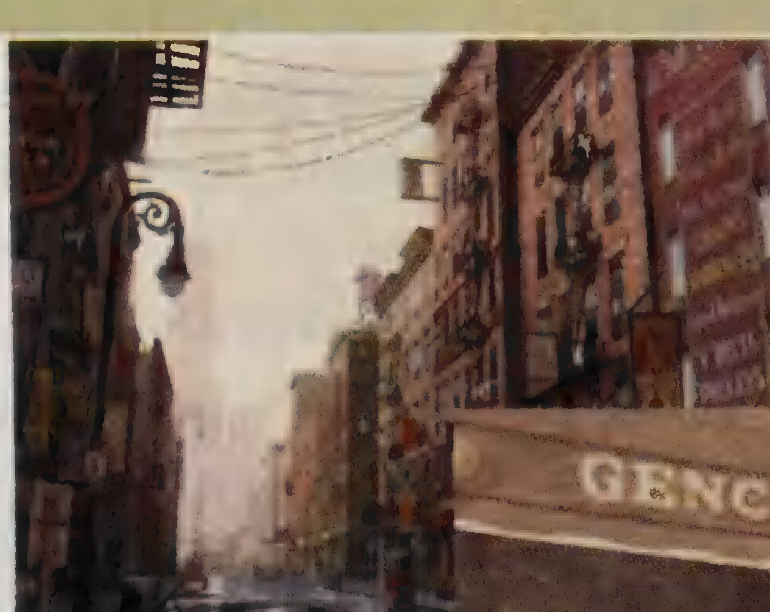
■ Empire Earth 2 to gra, w której przyjdzie nam prześledzieć 12000 lat historii ludzkości, podzielona została na 15 epok z 14 grywalnymi siłami do wyboru i blisko 350 jednostkami do kontrolowania (część z nich unikalna dla danej strony). Do gry można wejść na zasadzie natychmiastowych potyczek o kontrolę nad mapą lub wziąć udział w jednej z 3 kampanii: koreańskiej (wczesne epoki), niemieckiej z misjami na przełomie XIX i XX wieku i amerykańskiej, celującej w przyszłość. Rozmiary gry wyglądają więc imponująco. (Demo na naszym CD).

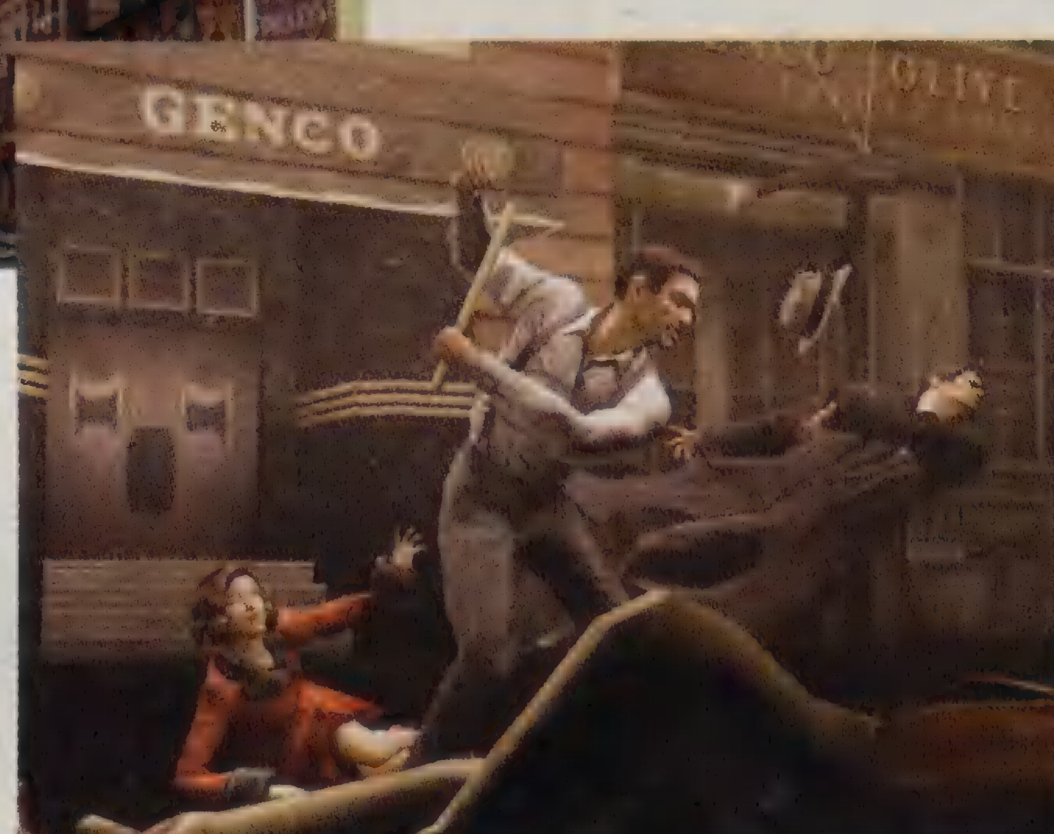
THE GODFATHER

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS **WYDAWCA:** ELECTRONIC ARTS **PREMIERA:** JESIEŃ 2005



Była świetna książka Mario Puzo, były trzy znakomite filmy, pora zatem na komputerową wersję "Ojca chrzestnego". Ponadczasowa opowieść o mafijnej familii Corleone doczeka się komputerowej wersji za sprawą firmy Electronic Arts. Akcja zabawy została osadzona w Nowym Jorku lat 1945-55 i będzie nawiązywać do literackiego i filmowego pierwowzoru. Jako młody adept gangsterskiego świata będziesz stopniowo awansował w szeregach mafii wypełniając powieżone ci zadania. Będą to wymuszenia, haracze, szantaże, napady, pościgi, odbieranie długów itp. Autorzy chwalą się, że gracz będzie mógł "decydować" w jaki sposób wykonać dane zlecenie - czy stosując siłę, czy może uciekając się do dyplomacji i delikatnej perswazji. Największą siłą gry mają być przerywniki filmowe w których głosu postaciom udzielili znani z ekranu aktorzy oraz grafika. Usłyszymy zatem Jamesa Caan jako Sonny'ego Corleone, Roberta Duvalla jako Toma Hagena oraz samego Marlona Brando w roli Vita Corleone (aktor zdążył nagrać wypowiedzi przed śmiercią). Postacie na ekranie, dzieki nowatorskiej metodzie, ożyją i będą również przypominać żywych aktorów. Po obejrzeniu dostępnych w sieci filmików, trzeba przyznać, że Vito rzeczywiście porusza sie tak, jak to pamiętamy i wygląda identycznie. Również obrazki miasta (a na eksploracje czeka kilka rzeczywistych dzielnic) robią wrażenie. Rewelacyjnie wyglądają witryny sklepów, neony, światła, ulice i samochody. Nie wiadomo jeszcze jakich pojazdów będzie można używać, ani z czego strzelać, ale na pewno nie zabraknie słynnego Tommy Guna i pozostałych giwer z tamtych czasów. Szykuje się murowany hit i pogromca Mafii.



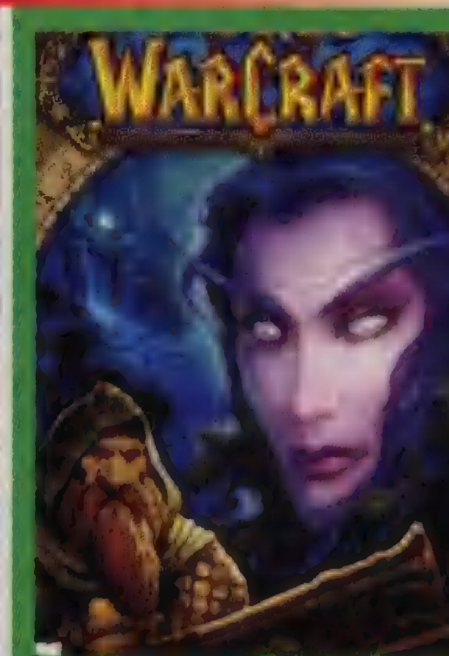






GRA MIESIĄCA
GRY KOMPUTEROWE

INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Blizzard
Wydawca: Vivendi
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: RPG
Cena: 199 zł
Internet: www.blizzard.com
Wymagania: PIII 800MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

World of Warcraft



DETALE

- MMORPG w świecie Warcrafta
- Osiem ras i dziewięć klas do wyboru
- Bogaty i tętniący życiem świat pełen przygód i niespodzianek



Po długim oczekiwaniu World of Warcraft trafił w końcu do Europy i tym samym dziesiątki, a nawet setki tysięcy graczy mogą po raz kolejny odwiedzić Azeroth i inne krainy świata Warcrafta. I trzeba przyznać, że firma Blizzard po raz kolejny udowodniła, że stać ją na rzeczy wielkie. Nie będzie chyba przesadą stwierdzenie, (sądząc po przyjęciu z jakim WoW spotkał się zarówno za oceanem i w Europie) że gra ta może być tym dla tego gatunku czym dwa pierwsze Warcrafty były dla gatunku RTS. Grą, która spopularyzuje MMORPG wśród całych rzesz graczy i wprowadzi go pod przysłowiowe strzechy.

Pozostaje jeszcze tylko odpowiedzieć na pytanie, czy WoW spełnia rozbudzone szumnymi zapowiedziami nadzieje. Zacznijmy więc od początku, czyli od tego, czym właściwie jest MMORPG. W ogromnym skrócie, jest to gra RPG, tyle że rozgrywana online przy udziale tysięcy, (dziesiątek tysięcy) graczy i umożliwiająca interakcję pomiędzy nimi. W ten sposób sami gracze tworzą bogaty, tętniący życiem świat, w którym każdy może znaleźć swoje miejsce. W przypadku World of Warcraft naszą przygodę rozpoczynamy, tak jak w każdej innej grze RPG, od stworzenia naszego alter ego, za pośrednictwem którego będziemy

PRZECIEKI

- W ciągu pierwsze doby od europejskiej premiery sprzedano 280 000 egzemplarzy gry, a po czterech dniach liczba ta wzrosła do 380 000, co czyni WoW jedną z najlepiej sprzedających się gier na PC w historii. Na europejskich serwerach założono już ponad 300 000 kont. Na razie rekordem jest 180 000 użytkowników grających jednocześnie. W związku z tym pojawiły sięgające 1000 osób kolejki przy logowaniu się do serwerów, co zmusiło Blizzarda do uruchomienia dodatkowych serwerów i wystosowania apeli o wybieranie serwerów z mniejszym obciążeniem

mogli przeżywać wszystko to, co oferuje nam gra. Na początek musimy wybrać czy chcemy grać po stronie Sojuszu czy też Hordy. Do dyspozycji mamy łącznie osiem ras, po cztery na każdą ze stron. Grając po stronie Sojuszu możemy wcielić się w postać Człowieka, Nocnego Elfa, Krasnoluda lub Gnoma. Zwolennicy Hordy mogą wybierać pomiędzy Orkami, Taurenami (istoty przypominające z wyglądu minotaury), Nieumarłymi oraz Trollami. Po dokonaniu tego jakże fundamentalnego wyboru możemy poświęcić kilka minut na dobranie powierzchowności naszego bohatera, podejmując tak istotne decyzje jak płeć, kolor skóry, uczesanie, biżuteria czy też tatuaże. Następnie musimy podjąć decyzję dotyczącą klasy. Jest ich w sumie dziewięć: Druid, Łowca, Mag, Paladyn, Kapłan, Łotrzyk, Szaman, Warlock i Wojownik. Odpowiedni wybór jest o tyle istotny, że każda z ras i klas ma swoje mocne i słabe strony, co ma wpływ na późniejszą rozgrywkę. Dlatego warto dobrze zastanowić się i wybrać taką, która najbardziej nam odpowiada. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że przedstawiciele różnych ras zaczynają grę w innych, różniących się od siebie charakterem miejscach, co pokazuje tylko jak bardzo zróżnicowany jest świat Warcrafta. Mając gotową



postać możemy zalogować się na jednym z dostępnych serwerów. I tutaj też mamy wybór, gdyż autorzy przygotowali dwa typy serwerów: PvE (Player vs Environment) oraz PvP (Player vs Player). W przypadku pierwszego typu serwerów nacisk położony jest na przygodę i rozwój postaci poprzez wykonywanie najprzeróżniejszych misji i walki z zaludniającymi świat stworami. Co prawda możliwe są też pojedynki pomiędzy graczami, ale wymagają zgody obu stron. Serwery typu PvP nastawione są głównie na walkę odzwierciedlającą konflikt pomiędzy Hordą i Sojuszem. Każdy gracz, który znajdzie się na neutralnym terytorium lub będącym pod kontrolą przeciwnej frakcji musi liczyć się z tym, że będzie bez pardonu atakowany przez wrogo nastawionych graczy.

Jeżeli chodzi o rozgrywkę PvE to trzeba przyznać, że programistom z Blizzarda udało się doskonale wyważyć poszczególne aspekty gry, co nie zawsze było normą w innych MMORPG-ach. Jak już wspomnieliśmy, każda klasa ma swoje mocne i słabe strony wymagające dobrania odpowiedniej strategii i stylu gry. Zapewnia to duże zróżnicowanie, gdyż nic nie stoi na przeszkodzie, abyśmy stworzyli kilka różnych postaci i na różne sposoby stawiali czoła wyzwaniom stawianym przez świat gry.

W przypadku rozgrywki PvP pojawiają się głosy, że pewne klasy mają wyraźną przewagę nad innymi, ale na szczęście autorzy gry bacznie wsłuchują się we wszystkie opinie i na bieżąco dokonują odpowiednich modyfikacji. Żadna szanująca się gra MMORPG nie może obyć się bez rozbudowanego aspektu ekonomicznego i w przypadku WoW opiera się ona na systemie profesji. Po osiągnięciu odpowiedniego poziomu nasz bohater może zacząć specjalizować się w wybranych przez siebie profesjach i rozwijać umiejętności. Możemy wybrać maksymalnie dwie podstawowe profesje oraz dwojoną liczbę dodatkowych. Profesje podzielone są na trzy kategorie - zbieractwo, produkcja i usługi - obejmujące takie specjalności jak na przykład kowalstwo, krawiectwo, garbarstwo, górnictwo, inżynieria czy alchemia. Wśród dodatkowych umiejętności możemy wybierać pomiędzy rybołówstwem, pierwszą pomocą i gotowaniem. Poszczególne umiejętności możemy rozwijać dość szybko, co jest pozytywną stroną WoW i stanowi miłą odmianę w stosunku do wielu innych MMORPG-ów, gdzie osiągnięcie odpowiednio wysokiego poziomu umiejętności wymagało całych miesięcy grania. Świadczy to też o staraniach ze strony Blizzarda, aby jak najbardziej uatrakcyjnić rozgrywkę, uczynić ją maksymalnie przystępną i ograniczyć do minimum poziom frustracji. Przejdźmy teraz do drugiego aspektu ekonomii WoW czyli kwestii monetarnych. Nie da się ukryć, że w świecie Warcrafta pieniądze są potrzebne. To dzięki nim możemy podnosić nasze kwalifikacje, zaopatrywać się w niezbędne wyposażenie, czy nawet podróżować. Zarabiać możemy na wiele różnych sposobów. Niemal każda zlecona nam misja przewiduje jakąś finansową gratyfikację, do tego dochodzą pieniądze znajdowane przy zwłokach pokonanych przeciwników oraz pochodzące ze sprzedaży łupów. Niezwykle opłacalne mogą też okazać się niektóre profesje, szczególnie te należące do grupy produkcyjnych. Właściwe gospodarowanie zasobami pieniężnymi jest niezwykle istotnym aspektem gry. Bardzo często będziemy stawali przed wyborem wydania pieniędzy na podniesienie swoich zdolności lub zakup wyposażenia, gdyż na wszystko nam nie starczy. Jest to kolejny dowód na to, jak dobrze autorom udało się uzyskać równowagę pomiędzy różnymi aspektami gry.

Podstawową i definiującą cechą gier RPG, a tym samym i MMORPG, jest rozwój postaci. Niezbędne do tego rozwoju doświadczenie zdobywamy zabijając przeciwników i wykonując zlecone przez NPC-ów misje. Jeżeli chodzi o te ostatnie, to nie możemy narzekać na ich niedostatek i od samego początku mamy możliwość realizacji dość zróżnicowanych zadań. Aby podjąć się misji, wystarczy poszukać postaci z wykrzyknikiem nad głową i z nią porozmawiać (po wykonaniu zadania wykrzyknik

WYBÓR ELFA

- **World of Warcraft - gra, która z pewnością zmieni oblicze rozrywki spod znaku MMORPG**
- **Star Wars Galaxies - czy trzeba jeszcze coś dodawać? Gwiezdne Wojny w konwencji RPG online**
- **EverQuest II - powalająca grafika i 5 lat doświadczenia. Gratka dla wszystkich miłośników tego gatunku**







Dzień dobry, zastałem Jolkę?

zmienia się w znak zapytania). Ciekawostką jest to, że autorzy gry najwyraźniej zdają sobie sprawę, że większość graczy prowadzi też normalne życie i nie będzie siedziała w świecie Warcrafta 24 godziny na dobę, siedem dni w tygodniu. Dlatego też ciekawym rozwiązaniem jest to, że po dłuższym rozstaniu z WoW (pod warunkiem, że naszego bohatera pozostawimy w najbliższej gospodzie), możemy liczyć na zwiększoną liczbę punktów doświadczenia otrzymywanych za rozprawianie się z przeciwnikami. Jest to zapewne forma zachęty dla mniej aktywnych graczy, którzy nie chcą nabawić się kompleksów wobec tych, którzy ani na chwilę nie opuszczają Azeroth. World of Warcraft jest też jedną z nielicznych gier MMORPG, która pozwala równie dobrze bawić się w pojedynkę co w drużynie. Co prawda są misje wymagające kooperacji kilku graczy, ale jest to wyraźnie zaznaczone w opisie misji, co pozwala odpowiednio zaplanować strategię i daje czas na poszukanie pomocy. W zasadzie możemy prowadzić rozgrywkę solową aż do osiągnięcia 40 poziomu.





Ważnym aspektem gier RPG, a szczególnie tak rozbudowanych jak World of Warcraft jest transport. Po pewnym czasie wędrowanie na piechotę do odległych miejsc zaczyna nużyć i może zajmować sporo czasu, który można by przeznaczyć na ciekawsze zajęcia, jak na przykład rzezanie orków czy innych paskudztw. Na szczęście po osiągnięciu odpowiedniego poziomu możemy zaopatrzyć się w osobistego wierzchowca (innego dla każdej rasy), co znacznie ułatwia przemieszczanie się. Oprócz tego mamy możliwość korzystania z systemu transportu publicznego, jak chociażby przeloty na gryfach i innych latających stworów, podróże sterowcami, przejażdżki tramwajowe czy też wycieczki statkiem. Co prawda wszystko to kosztuje, ale niektóre formy podróżowania, szczególnie drogą powietrzną, dostarczają niezapomnianych wrażeń.

Przejdźmy teraz do podstawowej idei gier typu MMORPG, czyli interakcji z innymi graczami. Także pod tym względem WoW nie sprawia zawodu. Przede wszystkim, możemy grać w drużynie. Wystarczy umówić się w kilka osób w określonym miejscu o określonej godzinie (należy pamiętać, aby wszyscy zalogowali się na tym samym serwerze) i możemy wspólnie przeżywać wspaniałe przygody. Gracze mają też możliwość tworzenia różnego rodzaju gildii o określonej hierarchii wewnętrznej i kierujących się własnymi zasadami. Dostępne są też kanały pogawędek i możliwość rozmów z napotkanymi graczami, jak również oczywiści tworzenie drużyn ad hoc, co pozwala zrealizować co trudniejsze misje. Doskonale też działa wewnętrzny system poczty, dzięki któremu możemy wysyłać znajomym wiadomości, pieniądze i różnego rodzaju przedmioty. Bardzo ułatwia to również gospodarowanie łupami, jeżeli mamy stworzonych kilka postaci należących do różnych klas, gdyż w ten sposób nie zmarnuje się żaden cenny przedmiot. Znalezione przedmioty możemy też wystawiać na aukcjach i w ten sposób wzbogacać zasobność swojej sakiewki, jak również samemu licytować przedmioty, które uznamy za wartościowe. Użytkownicy Allegro i innych serwisów aukcyjnych poczują się jak w domu, łącznie





z tym, że zakupione na aukcji przedmioty lub uzyskane ze sprzedaży pieniądze przychodzą do nas pocztą (pozostaje tylko mieć nadzieję, że system poczty w WoW działa lepiej niż nasza rodzima instytucja, której często zdarza się zawieruszać przesyłki).

Jeżeli chodzi o kwestie techniczne jak oprawa graficzna i dźwiękowa, World of Warcraft prezentuje się bardzo okazale. Co prawda niektórzy mogą narzekać na zbyt cukierkowy charakter grafiki i monotonię odgłosów, ale najważniejsze jest to że zarówno grafika jak i dźwięk doskonale oddają charakter gry i są zróżnicowane i miłe dla oka, dostarczając wielu wrażeń estetycznych. Niektóre miasta wręcz zachwycają bogactwem szczegółów, podobnie jak i otaczające je tereny, pełne różnych istot, bujnej roślinności czy też ciekawych elementów krajobrazu. Ważne jest również to, że do gry nie jest potrzebny superkomputer, dzięki czemu wszystko jest płynne i nie przeszkadza w rozgrywce. Czasami tylko irytować może clipping czy też chowająca się za jakimś krzakiem kamera, ale szybko wraca na swoje miejsce. System sterowania jest intuicyjny i sprawny, oferując standardowe dla gier RPG opcje w postaci paneli bohatera, zawartości plecaka, dziennika, czy podręcznego zasobnika zapewniającego szybki dostęp do najpotrzebniejszych przedmiotów i umiejętności.

Na koniec pozostawiliśmy sobie kwestię kosztów. Tutaj mamy przykrą wiadomość. Zabawa w WoW nie jest tania. Oprócz wydatku na samą grę, konieczne jest również wnoszenie comiesięcznego abonamentu w wysokości 12.99 Euro (przy wykupienia abonamentu na kilka miesięcy cena jest nieco niższa). Co więcej, do założenia konta niezbędna jest karta płatnicza. Tym niemniej, jak świadczą o tym wyniki sprzedaży i zawrotna liczba użytkowników, gra warta jest tych nakładów. Będzie też stanowiła doskonałe wprowadzenie w świat MMORPG dla tych, którzy nie mieli jeszcze okazji lub ochoty na spróbowanie tego typu rozrywki. Naprawdę warto! WOW! ■



MOCNY PUNKT

■ **Firma Blizzard zawsze słynęła ze wspaniałych filmików wprowadzających gracza w fabułę. Także pod tym względem World of Warcraft nie sprawia zawodu. Co więcej, w zależności od tego jaką rasę wybierzemy, będziemy mogli obejrzeć inny filmik**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Możliwość gry w towarzystwie tysięcy innych graczy w uwielbianym przez wszystkich świecie Warcrafta
- Nie wnosi nic nowego do gatunku

GRAFIKA
+ Piękne scenerie i niezła animacja postaci
- Miejscami zbyt cukierkowa

DŹWIĘK
+ Nastrojowy podkład muzyczny i bogactwo odgłosów otaczającego nas świata
- Minusów nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
+ Wygląda na to, że rozrywka na całe lata
- Nic nie da się jej zarzucić. Perfekcja w tym gatunku

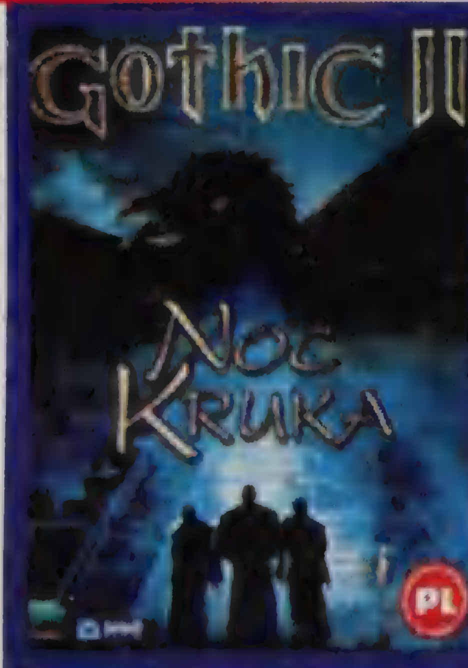
Gra MMORPG pozostawiająca konkurentów daleko w tyle. Ma szansę stać się taką legendą jak oryginalny Warcraft.



MOCNY PUNKT

■ Życie w Gothic 2 Noc Kruka bardzo przypomina te prawdziwe. Ludzie spacerują po ulicach, śpią, pracują, przygotowują pożywienie i oddają się trywialnym potrzebom. Rupert chciał być sam, ale nam udało się go podejrzeć

INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Piranha Bytes
Wydawca: JoWooD
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: RPG
Cena: 59.90 zł
Internet: www.gothic2.com
Wymagania: PIII 700 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32MB, Gothic 2

GOTHIC 2: NOC KRUKA

DETALE

- Ponad 100 nowych postaci NPC
- Ponad 10 nowych przeciwników
- Ponad 30 nowych magicznych przedmiotów (pierścienie, pasy, amulety)
- Nowe bronie
- Nowe gildie
- Nowe zaklęcia
- Płyta CD z muzyką z gry

Gracze, którzy stęsknili się już za nowymi przygodami w świecie Khorinis, w końcu mają powody do radości. Zaznaczmy jednak, że dotyczy to polskich graczy, bo nasi zachodni sąsiedzi dodatkiem Noc Kruka cieszyć się już mogą od roku...

Tym niemniej gra trafiła już na sklepowe półki, więc najwyższa pora sprawdzić, czy warto dla niej opróżnić sakiewkę. Jako dodatek NK wymaga podstawki, więc jeśli nie macie jeszcze Gothica 2, czym prędzej do sklepów (zresztą już za moment CD Projekt wznowi grę w dość przystępnej cenie). Jak na dodatek gra zachowuje się dość oryginalnie. Po pierwsze - zazwyczaj dodatki przeznaczone są wyłącznie dla tych, co grali w podstawkę. Tu tak nie jest, choć jako się rzekło do instalacji G2 jest niezbędny. Za to w grę zagrać mogą nawet nowicjusze, bo cała przygoda zaczyna się od początku, a my po raz kolejny występujemy w roli żółtodzioba. Po drugie - gra nadpisuje podstawkę i nie ma już od tego odwołania (przepadają wszystkie zapisane stany gry z G2 itp.). Najważniejsze jest jednak to, że akcja NK toczy się w tym samym świecie, co w G2. W grze odwiedzamy miejsca znane z dwójki, spotykamy znajome postacie i wykonujemy raz jeszcze te same questy. Toż to absurd. Niezupełnie. Stare questy zostały bowiem rozbudowane, a znajome postaci (zarówno z pierwszej jak i drugiej części gry mają do powiedzenie wiele nowych rzeczy. Wszak czas nie stoi w miejscu a w świecie gry sporo się zmieniło). Tych którzy nadal mają nieco skrzywione miny uspokajamy. NK to również przeogromna ilość nowych postaci, nowych zadań, broni, przedmiotów i atrakcji, które uprzyjemniają zabawę starym graczom, a i nowym zapewniają godziwą rozrywkę. Bo mimo odważnego pomysłu (raz jeszcze to samo) gra się w NK znakomicie, a akcja zagęszcza się z każdą minutą niczym świąteczny bigos. Fabuła dodatku koncentruje się wokół tajemniczego artefaktu, do którego dostęp uzyskać można wyłącznie z pomocą Magów Wody. Jest to gildia, której przedstawicieli poznaliśmy już w pierwszej części gry, ale wówczas nie było spotkanie zbyt przyjemne. Czy Magowie zgodzą się pomóc naszemu bohaterowi oraz co ukryte jest za górami na północnym wschodzie krainy - te pytania podczas gry będą powracać, aż w końcu uda się uzyskać na nie odpowiedzi. Jeśli chodzi o rozgrywkę - niewiele się w grze zmieniło, co znaczy, że nadal jest bardzo dobrze. Wędrujemy, rozmawiamy z napotkanymi postaciami, wykonujemy questy i walczymy z różnymi szkaradami. Nadal możemy korzystać z trybów FPP/TPP i dwóch systemów walki (do wyboru ten z G1 i G2). Również grafika nie uległa jakiejś ogromnej poprawie i szczerze mówiąc zaczyna już nieco trącić myszką. Gra hula na silniku z G2, a od jego premiery upłynęły już ponad 2 lata. Za to na najwyższe noty zasługuje muzyka i udźwiękowienie. Nie dość, że ścieżkę dźwiękową otrzymujemy na osobnej płycie, to w czasie przygody słucha się jej wręcz znakomicie. NK to bez z dwóch zdań pozycja, która w znakomity sposób dynamizuje rozgrywkę poprzez fantastyczne udźwiękowienie. Dotyczy to również wszystkich postaci, które napotykamy w grze. Głosy zostały znakomicie dobrane, a kwestie wypowiadane przez aktorów cieszą ucho. NK to również mnóstwo dowcipnych sytuacji i dialogów. Nie sposób nie uśmiechnąć się, kiedy przy realizacji jednego z questów wieśniak mówi: "przynieś flaszkę wina, a powiem Lobartowi, żeś się świetnie spisał". Nie trzeba chyba dodawać, że wzmiankowany Lobart nie wysyłał nas po flaszkę, ale kazał pracować w polu. Reasumując: NK to bardzo udane rozszerzenie G2. Tak jak zostało to napisane grać w niego mogą zarówno weterani jak i nowicjusze, bo fabuła została podana w nowy interesujący sposób. NK z pewnością należy do tego rodzaju gier, które chwytają od pierwszej minuty i na długi czas nie pozwalają zapomnieć o wirtualnej krainie. Polecamy gorąco. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Zaczynamy i nie chcemy kończyć. Ciekawe zadania, pasjonująca fabuła oraz dynamiczne walki
- Poziom trudności jest zauważalnie wyższy niż ten z Gothic 2

DŹWIĘK
+ Całkowicie nowa ścieżka dźwiękowa, znakomita lokalizacja, nastrojowa muzyka
- Hm... czasami kwestie jednej postaci wypowiadają chyba różne osoby

GRAFIKA
+ Przy obserwacji akcji w trybie FPP ma się wrażenie, że żyje się po drugiej stronie ekranu
- Stary silniczek i nieznacznie poprawiona grafika Dziś NK z pewnością nie oszołomi nikogo

ŻYWOTNOŚĆ
+ Eksplorować świat Gothica można bardzo długo. Jest się czym zachwycać po drodze
- Im lepsza gra, tym bardziej żałujemy, że jest za krótka...

Oczekiwany od dawna dodate nieoczekiwanie okazał się lepszy, niż podstawka. Polecamy zarówno nowicjuszom w świecie Khorinis, jak i częstym bywalcom tamtych stron



INFO



Dystrybucja PL: LEM
Producent: Obsidian Enternainment
Wydawca: Lucasarts
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: RPG
Cena: 169.00 zł
Internet: www.lucasarts.com
Wymagania: PIV 1GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II



■ Auuuu, znowu coś mi w krzyżu strzeliło...

DETALE

- 7 różnych światów
- Nowy system relacji między postaciami
- 10 postaci, które mogą przyłączyć się do drużyny
- Kilkadziesiąt nowych zdolności oraz mocy
- Około 30 – 40 godzin grania
- Kilkadziesiąt nowych broni możliwych do modyfikowania

PRZECIEKI

■ Obsidian Entertainment zostało założone w 2003 roku przez 5 wyjątkowo zdolnych programistów. Lista dzieł przy powstaniu, których pracowali budzi ogromny respekt: Planescape: Torment, Icewind Dale, Baldur's Gate, Fallout 2, Tony Hawk Pro Skater 2. Cudowni chłopcy tworzą właśnie kontynuacje Neverwinter Nights. Nie wątpimy, że będzie to kolejny wielki przebój

Knights of the Old Republic był jak objawienie. Po kilku chudych latach wreszcie pojawił się godny następca „Baldur's Gate" i „PlaneScape: Torment". Zostaliśmy powaleni na kolana, podobnie jak miliony ludzi na całym świecie. Rycerze Starej Republiki nie mając żadnego godnego rywala, bezapelacyjnie zdobyli tytuł gry 2003 roku. Wydana właśnie kontynuacja z początku trochę nas zawiodła. Ale po paru godzinach, gdy już całkowicie straciliśmy kontakt z rzeczywistością, byliśmy pewni: „The Sith Lords" jest równie wielki jak pierwsza część!!!

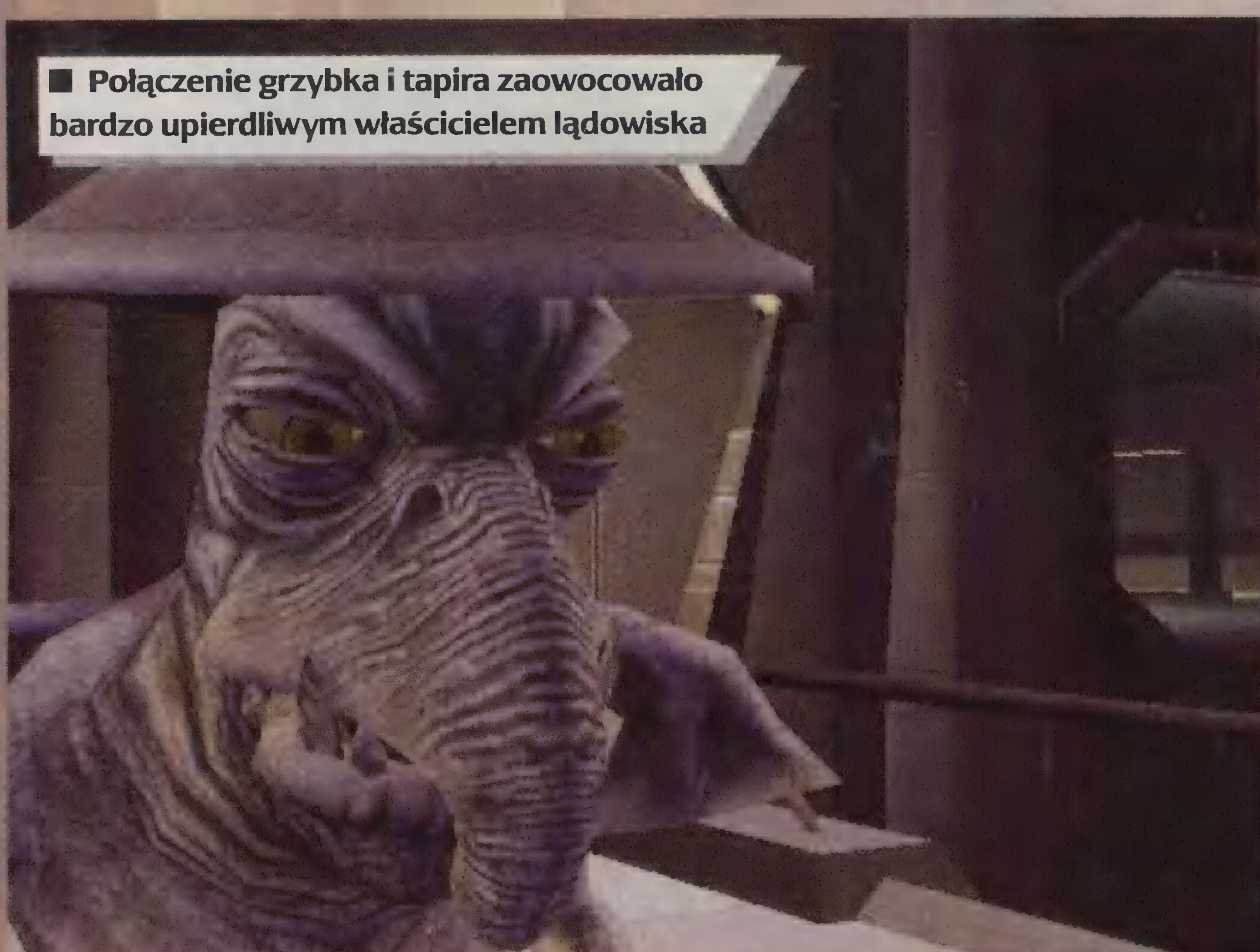


Patrząc powierzchownie nie zobaczymy tu nic ponad pierwszą część ze zmienioną fabułą i nowymi postaciami. Ta sama mechanika gry, ten sam interfejs, niezmieniony system walki, identyczny sposób prowadzenia rozgrywki. Pod tym kątem „KOTOR" w ogóle nie ewoluował. Ale wystarczy spędzić z „The Sith Lords" trochę więcej czasu, by całkowicie zmienić zdanie. Ten tytuł oferuje tak wiele, że naprawdę ciężko to wszystko wymienić w jednej recenzji.

Ponownie absolutnym "mistrzostwem świata" jest fabuła (próba streszczenia z góry skazana na porażkę). Równie wciągająca i ekscytująca jak w poprzedniej części, nie pozwala oderwać się od monitora. Jednak tym razem narracja została poprowadzona trochę inaczej. W kluczowych momentach fabuły twórcy potrafią zostawić głównego bohatera, by pokazać rozwój wypadków z udziałem innych postaci. Taki zabieg potęguje napięcie i pozwala docenić rolę, jaką w naszej misji odgrywają współtowarzysze. Naprawdę niewiele gier angażuje tak bardzo jak „The Sith Lords". W pierwszej części wcielaliśmy się w potężnego Jedi, który w pojedynkę radził sobie prawie ze wszystkim. Tu wiele zadań i misji da się przejść wyłącznie dzięki współpracy oraz specjalnym zdolnościom członków drużyny. Poza tym w drugiej części, na swojej drodze spotkamy o wiele ciekaw-

sze postacie. Ich historie, przeżycia motywacje, czyny, a nawet światopogląd są znacznie bardziej złożone i zawiłe niż poprzednio. Kolejną nowością jest „system wpływu na postacie", określający wzajemne relacje między bohaterami. Rozmowy z towarzyszami, podejmowane przy nich decyzje, a nawet plotki na ich temat, zmieniają stosunek współtowarzyszy do głównego bohatera (im bardziej ktoś nas lubi, tym chętniej będzie pomagał). Kolejna zauważalna zmiana to znacząco podwyższona sztuczna inteligencja członków naszej drużyny. W poprzedniej części puszczeni samopas byli bardzo nieudolni. Natomiast w sequelu komputer kieruje współtowarzyszami w naprawdę inteligentny sposób. Trzeba tylko wybrać odpowiedni model zachowania dla każdej postaci (agresywny, grenadier, strzelec, wspierający zdolnościami Jedi itp.). Niestety sztuczna inteligencja wrogów nie została już tak dobrze dopracowana. Potyczki z dużą ilością przeciwników z reguły nie są zbyt wymagające. Według nas twórcy za nisko ustawili poziom trudności. Z tego powodu istnienia kolejnej innowacji prawie w ogóle nie odczujemy. Mowa o technikach walki mieczem świetlnym (np. potyczki z wieloma oponentami, odbijanie strzałów laserowych itp.) Dobry pomysł, ale w ogóle nieprzydatny. Używając mocy przez większość pomieszczeń przechodzimy jak burza i nie zawracamy sobie głowy takimi drobiazgami jak zmiana stylu walki.


■ Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego


■ Połączenie grzybka i tapira zaowocowało bardzo upierdliwym właścicielem lądowiska

Ponownie mamy absolutną wolność wyboru, co do kolejności etapów wędrówki, sposobu wykonywania zadań oraz eksploracji otoczenia. Nowością w „The Sith Lords" jest położenie jeszcze większego nacisku na moralny aspekt gry. Prawie każdy dialog daje kilka możliwości posunięcia w stronę jasnej bądź ciemnej strony mocy. Oczywiście nie ma niewłaściwego wyboru. Musimy po prostu liczyć się z konsekwencjami naszych czynów. A te o wiele poważniej wpływają na dalszy rozwój wypadków, niż miało to miejsce poprzednio. Zwłaszcza, że gra wielokrotnie zmusza do chodzenia na dwuznaczne kompromisy. Czy odkupioną niewolnice lepiej zwrócić chłopakowi, który przegrał ją w karty? Czy zachować dla siebie jako tancerkę? Z pewnością dla praworządnego charakteru obydwie możliwości dalekie są od ideału. Ale jeden z wyborów odblokuje nowe opcje, które pozwolą rozwiązać sytuację jeszcze inaczej. Takich przypadków mamy tu całe mnóstwo. Stąd bardzo często zdarzało nam się z czystej ciekawości wczytywać stan gry, by przeprowadzić rozmowę zupełnie inaczej i zobaczyć, jakie będą tego konsekwencje.

Kolejnym powodem, dla którego fan Gwiezdnych Wojen musi mieć ten tytuł są dziesiątki nawiązań do po-

WYBÓR JEDI

■ **Knights of The Old Republic** - gra roku 2003 i jeden z najlepszych komputerowych RPGów. Arcydzieło w każdym względzie i absolutna perełka. Kto jeszcze nie grał musi koniecznie nadrobić zaległości!

■ **Knights of The Old Republic II: The Sith Lords** - wielka kontynuacja wielkiej gry. Fani RPG i Star Wars nie przeżyją bez niej. To właśnie takie tytuły uzależniają od komputera

■ **Planescape: Torment** - kolejny z panteonu wielkich RPGów. Genialny, zachwycający i jedyny w swoim rodzaju. Jedna z tych gier, których nie zapomnimy do końca życia

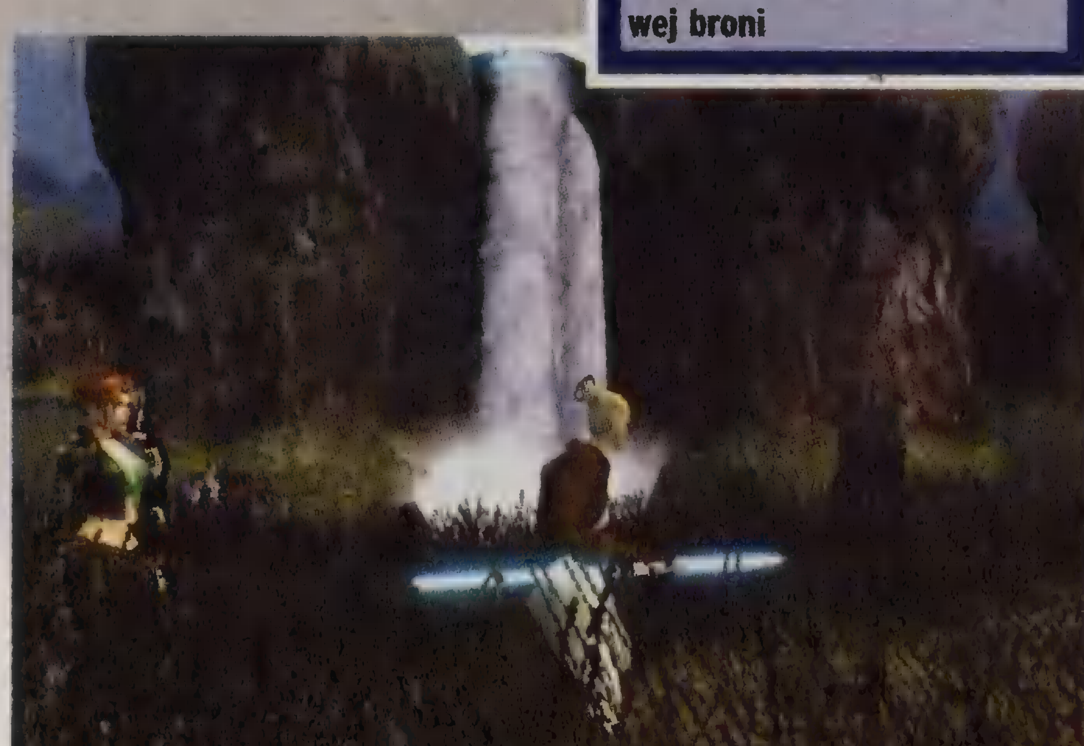



■ No i kto powie, że walki w grze są nudne albo schematyczne?



przedniej części, ale także i do całej filmowej sagi. Wyszukiwanie ich i patrzenie jak twórcy porozumiewawczo mrugają do nas okiem to wyjątkowo sympatyczna zabawa. Pamiętacie słynną kwestie Hana Solo: „I have a bad feelings about this" Tutaj używa jej Atton (jeden ze współtowarzyszy) w celu uświadomienia nam, że warto zapisać stan gry. Możliwość pracy jako płatna tancerka Hutta. Albo pojedynki toczone na prywatnej arenie Visquisa. To tylko kilka z wielu ukłonów w stronę filmowej sagi. Z kolei dla fanów poprzedniej części przygotowano bardzo miłe niespodzianki. Ponownie będziemy zwiedzać galaktyke na pokładzie Ebon Hawka (wpadniemy nawet na jego prawdziwego właściciela!), spotkamy postacie doskonale znane z jedynki. Równie wielką atrakcją będzie wycieczka do akademii Sithów na Korribanie. Obecnie całkowicie zniszczona, ale wciąż kryjąca wiele mrocznych sekretów.

Nie zabraknie także mnóstwa dobrego humoru. Słuchanie kłótni dwóch braci sprzedawców w Cytadeli na Telos jest rozbrajające. A podobnych konwersacji, różnych aluzji i słownych gierek mamy tu całkiem sporo. Poza tym twórcy często zaskakują (w jak najbardziej pozytywnym znaczeniu tego słowa) stawiając na naszej drodze bardzo nietypowe i oryginalne postacie. Jeden z najlepszych przykładów to robot spotykany w szulerni Nar Shaddaa. W skutek wadliwego oprogramowania stał się hazardzistą, który ma obsesje na punkcie pazaaka (najpopularniejsza w Republice gra karciana). Ale co najlepsze, przypadło mu to do gustu i wcale nie chce zostać naprawiony. Właśnie dzięki takim nietuzinkowym postaciom czujemy, że świat wokół nas tętni życiem, a my ciągle chcemy zgłębiać jego sekrety.



MOCNY PUNKT

■ Wiele osób traktuje miecz świetlny wyłącznie jako najskuteczniejszy środek anihilacji przeciwników. Ale tak naprawdę jest to odzwierciedlenie duszy posiadacza. A także przedmiot swoistego kultu oraz życiowej filozofii. Bez niego Rycerz Jedi jest „niekompletny", o czym sami doskonale się przekonamy. Pierwszą „latarkę" zdobędziemy dopiero po kilkunastu godzinach. Najpóźniej ze wszystkich dotychczasowych gier „Star Wars". Dzięki temu każdy uświadomi sobie w pełni wagę i wartość tej wyjątkowej broni



Niestety z braku miejsca musimy przerwać wyliczanie kolejnych zalet „The Sith Lords" i przejść do podsumowania. Ciężko zarzucić temu tytułowi jakiekolwiek wady lub uchybienia. No, może z wyjątkiem dość przeciętnej (jak na dzisiejsze możliwości) oprawy graficznej, pewnych drobnych błędów i tendencji do zawieszania się (5 razy w ciągu przechodzenia gry). Oczywiście nie zmienia to faktu, że mamy do czynienia z arcydziełem w swoim gatunku. Każdy, kto w tabelce preferencje wpisuje RPG lub Star Wars nie może pominąć tego tytułu. Bo na te setki powstających corocznie gier, takich perełek trafia się tylko kilka!!! ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Wszystko: poczynając od fabuły, przez prostotę obsługi, ciekawych bohaterów, całkowitą wolność wyboru, wciągające questy a kończąc na klimacie.
- Naprawdę nie wiemy co tu wpisać. Zakochaliśmy się w tej grze

GRAFIKA
+ Generalnie wszystko wygląda dość przyzwoicie.
- Średnia animacja biegających postaci, błędy graficzne

DŹWIĘK
+ Świetna muzyka, wspaniałe odgłosy i doskonale dopasowani aktorzy, czytający dialogi
- Zdecydowany brak

ŻYWOTNOŚĆ
+ Zabawa na dobre 30, a nawet 40 godzin. W dodatku zagrać raz to za mało, żeby odkryć wszystkie sekrety
- Naszym zdaniem trochę za prosta

Jeden z najlepszych RPGów ostatnich lat. Więc dlaczego nie 6 gwiazdek? Bo tą ocenę zarezerwowaliśmy dla nowatorskich i przełomowych tytułów





MUSIC TELEVISION®
TO WSZYSTKO NASZA WINA
FREAKY FRIDAY
22:00-02:00
Ściągnij "gatki" i zapewnij sobie powodzenie!
Aby mieć dzwonki MTV: mono - SMS na nr 7128 o treści: mtvmono gatki,poli - SMS na nr 7928 o treści: mtvpoli gatki. Cena dzwonka mono: 2,44 PLN (2 PLN netto), cena dzwonka poli: 10,98 PLN (9 PLN netto). Era, Plus, Idea, Heyah, Sami Swoi
Więcej na www.mtv.pl/dzwonkiiikonki
OBCINAJ PAZNOKCIE



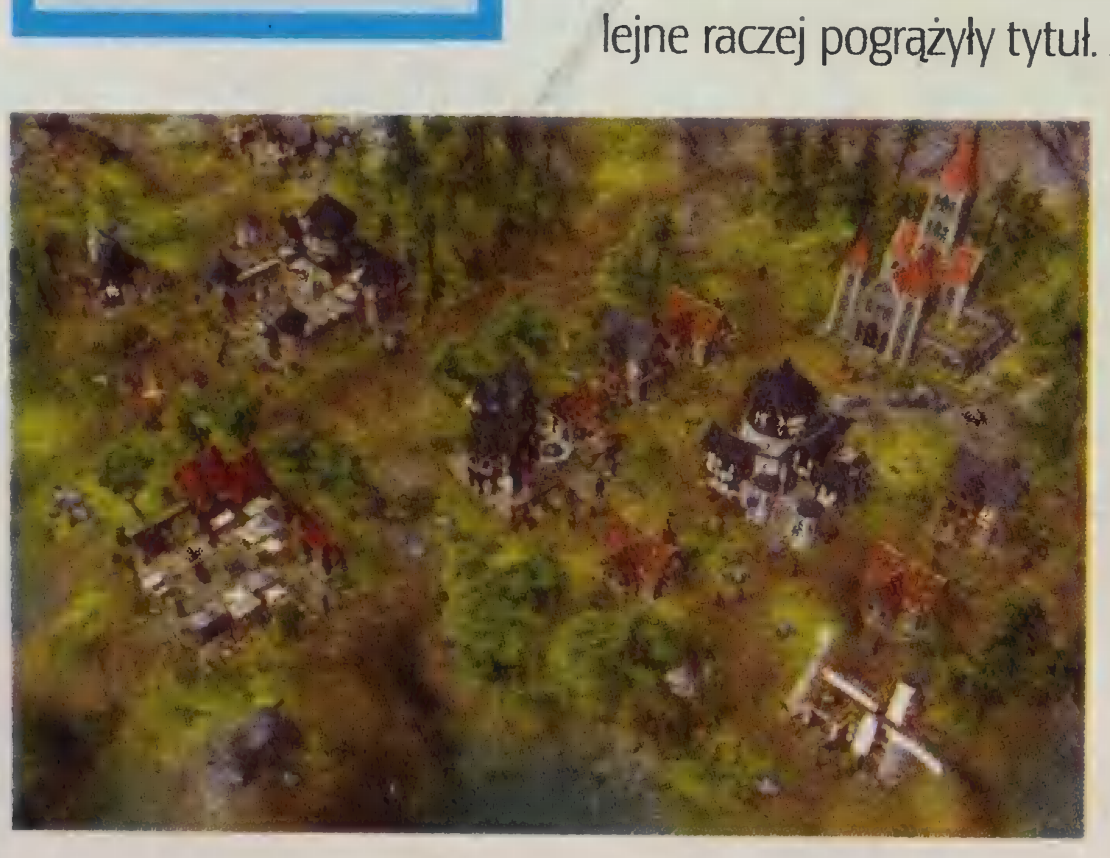
THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW

WYBÓR KRASNALA

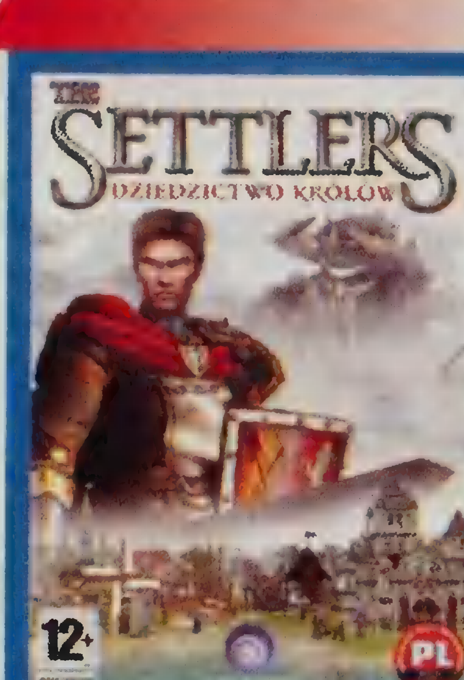
- **The Settlers 2 - mimo upływu lat najlepsza, najbardziej rozbudowana a zarazem spójna i nowatorska gra serii**
- **Knights & Merchants - klon Settlersów, w którym stajemy na czele średniowiecznego państewka i prowadzimy je do rozwoju**
- **The Settlers: Dziedzictwo Królów - większy nacisk na walkę i fabułę opowiedzianą w szeregu misji. Gra się inaczej niż w poprzednie części, ale nie jest źle**

Recenzując TAKI tytuł nie sposób nie odwołać się do przeszłości i tradycji. Ciekawe ilu spośród naszych czytelników pamięta jeszcze rok 1993, kiedy to zabawny rycerz o wyglądzie Don Kichota wjechał do pewnej osady i zadecydował, że będzie to jego królestwo. Seria The Settlers zadebiutowała pierwotnie na Amidze (tak, tak był taki komputer) i zyskała sympatię graczy niewiarygodną wprost dawką oryginalności.

Zabawna, kreskówkowo-ironiczna grafika, małe ludziki, którym wytyczaliśmy ścieżki, nakazywaliśmy wznosić budynki gospodarcze, a także pracę w polu, chlewiku, czy kamieniołomach na wiele godzin przykuwały uwagę graczy. Jednak nic nie trwa wiecznie i z upływem czasu seria znacznie się zmieniła. O ile druga część była jeszcze krokiem na drodze rozwoju, o tyle dwie kolejne raczej pogrążyły tytuł. Zniknęły ścieżki, zabawne postaci Osadników stały się jakieś brzydsze, a udziwnione zależności gospodarcze i na siłę wprowadzona fabuła spowodowały, że zniknęła gdzieś niepowtarzalność serii. Czy piąta część zdołała przywrócić jej świetność? Hm... zależy, jak na to spojrzeć.



INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Blue Byte
Wydawca: UbiSoft
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: RTS
Cena: 99,90 zł
Internet: www.thesettlers.com
Wymagania: PIII 1GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB.



Małe ludki pracują w pocie czoła, a ich drobne czynności cieszą oko

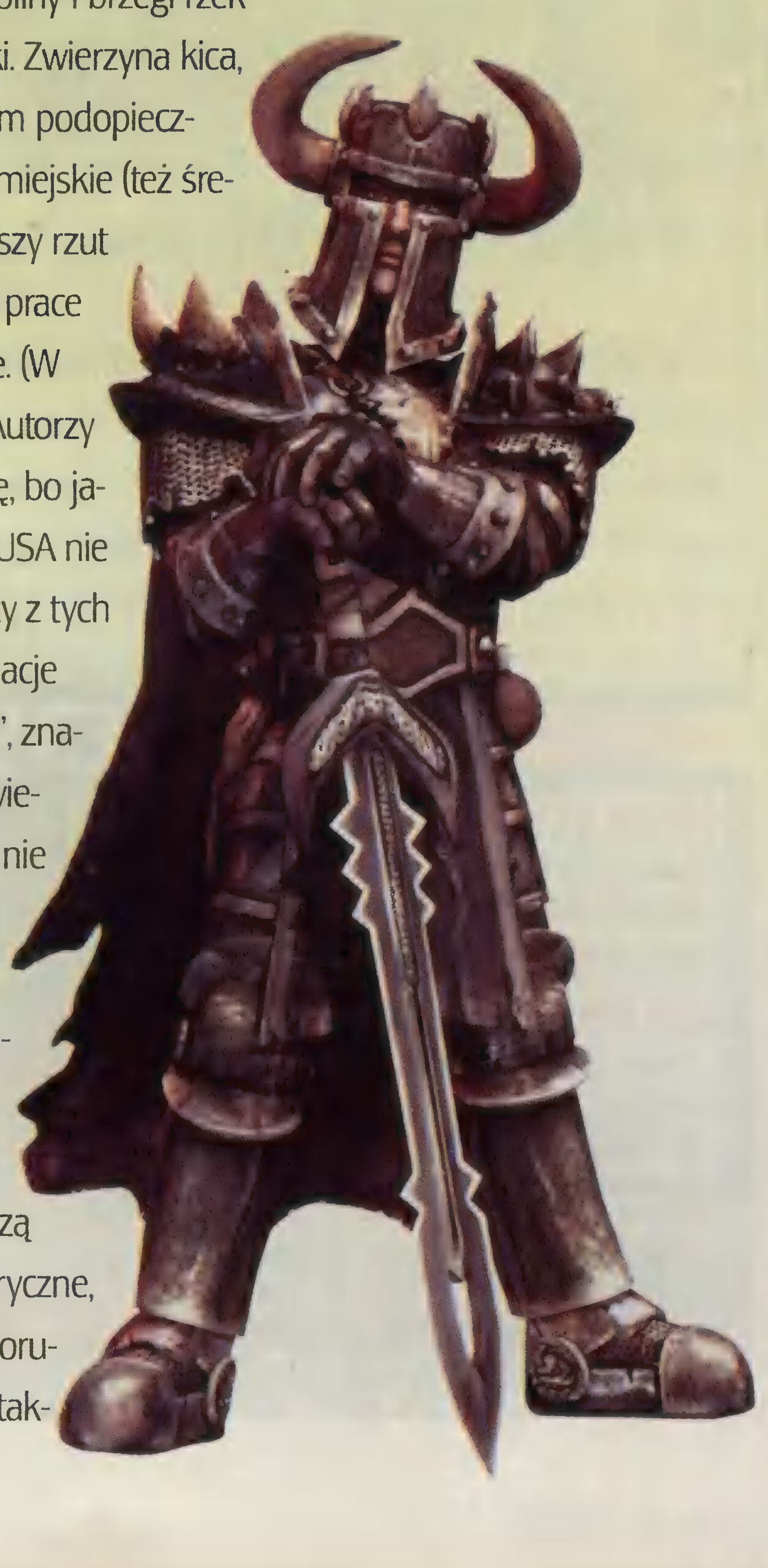
Zmiany, zmiany, zmiany - mamy ochotę zakrzyknąć po przetestowaniu gry. Właściwie jest ich tak wiele, że nie wiadomo, od czego zacząć. Może więc najprościej - od grafiki. Całkowicie zniknął humorystyczny element, który do tej pory nieodzownie kojarzył się z Settlersami. Teraz nasi osadnicy to nie zabawne ludziki o roześmianych od ucha, do pyskach, ale... ludzie o średniowiecznym rodowodzie i aparycji. Bohaterowie, wojownicy oraz robotnicy, no wszyscy po prostu, są klasycznymi przedstawicielami gatunku ludzkiego i daleko im do pękatych i śmiesznych przodków z poprzednich części gry. W zasadzie to chyba inna rasa;-)... Druga sprawa związana z grafiką to oczywiście w pełni trójwymiarowe środowisko gry. No właśnie

czy w pełni? Nie bardzo. W praktyce okazało się, że choć liczyliśmy na swobodną możliwość operowania kamerą (taką jak w leciwym Black&White, czy znakomitym Spellforce), autorzy bardzo tę funkcję ograniczyli. Możemy oddalać i przybliżać obraz, ale obracać dookoła już tylko na chwilę (po puszczeniu klawisza kamera wraca na pierwotne miejsce). Co więcej, zmiana kąta widzenia wcale nie jest możliwa. To niestety spory minus, bo barwny i kolorowy świat Osadników, któremu chętnie chcielibyśmy się przyjrzeć, pozostaje przez to w dużej mierze niezbadany. Chwilowa możliwość przesuwania kamery na osi prawo/lewo przy użyciu klawiszy jest zaś niewygodna i niepraktyczna. W efekcie przez większość czasu używa się jednej pozycji (z lotu ptaka), bo na całkowitym zbliżeniu nie gra się zbyt wygodnie. Następna kwestia - graficzne możliwości silnika. W tym względzie wszystko zostało dopieszczone i prezentuje się znakomicie. Pagórki, doliny i brzegi rzek porastają różnorodne drzewa i krzaczki. Zwierzyna kica, skacze, biega i lata, towarzysząc naszym podopiecznym na każdym kroku. Zabudowania miejskie (też średniowieczne) łatwo odróżnić na pierwszy rzut oka, a wykonywane przez Osadników prace obserwować można długo i namiętnie. (W tym miejscu wszakże jednak uwaga. Autorzy zapowiadali, że znacznie uproszczą grę, bo jakoby gracze na zachodzie Europy i w USA nie bardzo sobie z nią radzili [tłumoki...] Czy z tych powodów zniknęły cieszące oko animacje związane z "łańcuchem żywieniowym", znanym z poprzednich części? Tego nie wiemy... Faktem jest jednak, że w Settlers nie uświadczymy już rolników zasiewających pola i koszących swe uprawy, świnek hodowanych w chlewiku, rybaków moczących kije w wodzie, czy piekarzy wypiekających chleb. Wielka szkoda... Do tego wszystkiego dochodzą zmienne pory roku i warunki atmosferyczne, które mają wpływ m.in. na prędkość poruszania się osadników, czy możliwości tak-

PRZECIEKI

■ **Gra już od jakiegoś czasu dostępna jest w Niemczech i to właśnie mieszkańcy tego kraju jako pierwsi (bo już w marcu) mają doczekać się dodatku. Na razie nie są znane bliższe szczegóły na jego temat, ale zapewne będzie to pakiet dodatkowych misji (sic!)**


■ **Spotkanie kibiców lokalnych drużyn piłkarskich.**



tyczne (załamanie lodu, na który wkroczył wróg może, niczym w Królu Arturze spowodować jego klęskę). Kolejną nowością jest wprowadzenie do Settlersów głównego bohatera (Dario) oraz innych postaci, którzy pomagają mu wykonywać szereg misji. Tak tak, nie przesłyszeliście się - misji. Pod tym względem bowiem bliżej Dziedzictwu Królów do RTS-ów niż poprzednich gier z serii. Jakie te misje są? No cóż nic specjalnego - zbuduj osadę, porozmawiaj z wodzem innej wioski, wybuduj fortece we wskazanym miejscu czy znajdź sposób na otwarcie zablokowanego przejścia. Dodać także należy, że niekiedy mamy możliwość wyboru spośród kilku opcji, a wybór ten może skutkować pewnymi bonusami lub wprost przeciwnie, okazać się tragiczny w skutkach (jeden z kapłanów wrednie nas oszukał i zabrał kupę złota...). Trzeba jednak uczciwie przyznać, że linia fabularna jest interesująca i wciągająca, a liczne przerywniki filmowe dodatkowo ją uatrakcyjniają. Generalnie fabuła sprowadza się do tego, że wspomniany Dario musi zjednoczyć pod swoim panowaniem siedem królestw i przeciwstawić się Czarnemu Rycerzowi, mszcząc przy okazji śmierć matki. W działaniach wspierają go inni bohaterowie (którymi gracz może osobiście sterować) i temu podporządkowany jest cały rozwój gospodarczy kolejnych wiosek, które w szeregu kampanijnych misji musimy rozwijać. Jeśli już o bohaterach mowa, to na wzór Warcrafta 3 dysponują oni specjalnymi umiejętnościami, które przydają się podczas walki. W praktyce wygląda to bardzo ładnie (na zbliżeniach), a owe zdolności wyprowadza się przy użyciu klawisza skrótu lub odpowiedniej ikonki. Tak np. Dario może dodać otuchy swoim przyjaciołom, łuczniczka Ari może przywołać kumpli-zabójców, a uzbrojony w ogromny topór Erec jednym ciosem może położyć kilku wrogów. Dario dysponuje jeszcze jedną fajną umiejętnością. Ma na swoich usługach sokoła, który pomaga eksplorować teren w niewielkiej odległości od bohatera. Same walki są dość emocjonujące, choć podobnie jak w większości RTS-ów po rozpoczęciu mamy już niewielki wpływ na ich przebieg, gdyż wojacy tworzą raczej bezładną kupę, niż zdyscyplinowaną armię. Wyraźnie jednak widać, że w Settlers 5 nacisk położono na działania zbrojne.
W specjalnych budynkach możemy szkolić piechurów (rycerze z mieczami, pikinierzy, łucznicy), konnych oraz budować machiny oblężnicze (zarówno te do niszczenia wojsk jak i murów). Zgodnie z RTS-ową tendencją na



MOCNY PUNKT

■ Animacje pracujących Osadników zawsze były mocną stroną serii. Chociaż w najnowszej części z wielu zrezygnowano (ech, te świnki!!!) to te, które pozostały nadal cieszą oko. Tutaj pracownik tartaku tnie bale na deski

uniwersytecie oraz w kilku innych budowlach dokonujemy wynalazków i ulepszeń, które zwiększają w efekcie siłę i liczebność naszej armii oraz możliwości produkcyjne budynków gospodarczych. Aby jednak do ulepszeń doszło należy zadbać o podstawowy rozwój osady. W grze występuje 5 surowców oraz talary, które przyznawane są co jakiś czas (są to podatki, które płacą mieszkańcy). Wydobycie można prowadzić na dwa sposoby - bezpośrednio eksploatując dane złoże, lub budując w specjalnych miejscach kopalnie. Po wybudowaniu tej ostatniej rozpoczynają w niej pracę górnicy, którym należy zapewnić domy i farmy, na których mogą zadbać o swoje żołądki. Stopniowo wznosimy coraz bardziej zaawansowane budowle aż do takich, które umożliwiają np. zmianę pogody (wówczas wspomniany już łamiący się lód może być wykorzystywany przez nas w dowolnym momencie). Po w miarę szczegółowym opisie pora na wnioski i podsumowanie. Dobrzy ci nowi Settlersi, czy kiepscy? Warto kupować, czy można sobie odpuścić? Odpowiedź nie jest niestety jednoznaczna.
Z jednej strony Dziedzictwo królów to pozycja udana, pozbawiona jakiś większych błędów, czy uniemożliwiających zabawę "buraków". Z drugiej w naszym mniemaniu oczekiwania nie znalazły pokrycia w rzeczywistości, a nowa odsłona baaardzo odleciała od tego, do czego przyzwyczaiły nas poprzednie części. Jeżeli komuś to nie przeszkadza, a chce pograć z RTS-a z ciekawą intrygą i kilkoma fajnymi opcjami - warto spróbować. Ale wyższa ocena byłaby nieporozumieniem. Za mało tutaj nowatorstwa i oryginalności. ■

DETALE

- 7 królestw
- 9 bohaterów
- 20 misji w kampanii
- Ponad 60 budowli
- Ponad 30 osadników



■ A teraz wywalimy z armaty!



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Nauczyć się można szybciutko, a prosty i przejrzysty interfejs ułatwia zabawę
- Brak aktywnej pauzy, brak regulacji tempa gry...

GRAFIKA
+ Bajka! Skaczące króliczki, brykające jelonki, wszystkie struktury wyglądają po prostu bosko
- Przy niższych detalach, grafika na zbliżeniach jest zanadto rozmyta i pozbawiona szczegółów

DŹWIĘK
+ Dopasowana, klimatyczna muzyczka, która nie męczy nawet po wielu godzinach
- Głosy Osadników i ich odzywki nie są zbyt urozmaicone. Po jakimś czasie zaczynają irytować

ŻYWOTNOŚĆ
+ Gra w sieci sprawia, że zabawa jest długa
- W zasadzie w każdej misji robi się to samo, więc niecierpliwi mogą szybko się znudzić

Jeśli nie przeszkadza wam zagubiony po drodze czar Osadników, Dziedzictwo Królów jest bardzo silną pozycją. Ciekawa fabuła, ładna grafika i wciągająca rozgrywka



BLITZKRIEG: POMRUK ZAGŁADY

INFO



Dystrybucja PL: Cenega Poland
Producent: Nival
Wydawca: CDV Software
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: RTS
Cena: 69.90 Zł
Internet: www.blitzkrieg.de
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB

DETALE

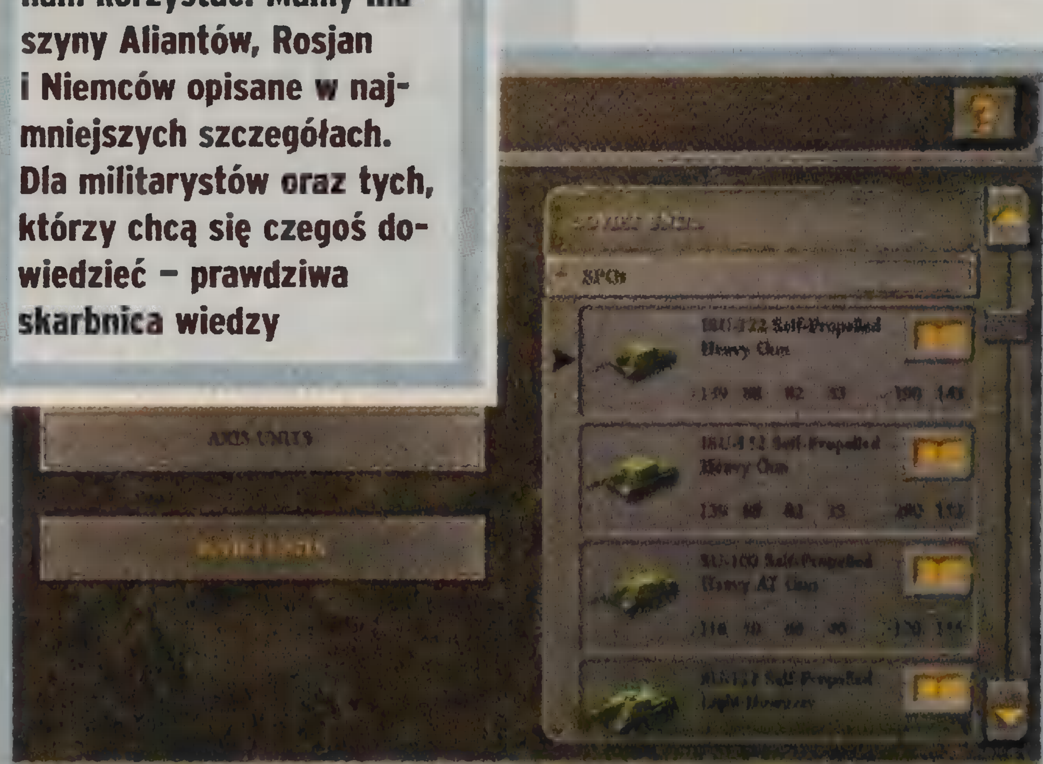
- 1 kampania
- 18 misji
- 8 misji pojedynczych
- 4 poziomy trudności
- 4 nowe jednostki piechoty
- 29 nowych pojazdów i samolotów
- 5 nowych medali

MOCNY PUNKT

- W grze dostępna jest encyklopedia sprzętu wojennego, z którego przyjdzie nam korzystać. Mamy maszyny Aliantów, Rosjan i Niemców opisane w najmniejszych szczegółach. Dla militarystów oraz tych, którzy chcą się czegoś dowiedzieć – prawdziwa skarbnica wiedzy

Drugi oficjalny dodatek do osadzonego w realiach II wojny światowej RTS-a Blitzkrieg. Pierwszy pt. Burning Horizon dotyczył niemieckich potyczek generała Erwina Rommela, w tym wcielamy się w amerykańskiego generała Georgeía Pattona i odbywamy kampanię złożoną w sumię z 18 misji.

Odwiedzamy m.in. północną Afrykę, Sycylię, uczestniczymy w D-Day i kilku innych operacjach wojskowych na terenie Europy. Zakres misji jest zadowalający i pod tym względem nie ma się, do czego przyczepić. Niestety z innymi kwestiami jest już gorzej... Jednym zdaniem można by podsumować, że Pomruk Zagłady nie wnosi kompletnie niczego nowego do rozgrywki, a ponadto powiela błędy podstawki i pierwszego dodatku. Na miażdżące słowa krytyki zasługuje AI przeciwników oraz odnajdowanie najkrótszych dróg przez nasze jednostki. Nie trzeba tłumaczyć jak ważne to kwestie dla każdego RTS-u, a tymczasem... Pozwólcie posłużyć się przykładem. Gra ma cztery poziomy trudności. O najniższym i najwyższym nie ma, co wspominać - na tym pierwszym zabawa jest śmieszna, na najtrudniejszym nierealna. Zostają dwa środkowe. Grając na nich zrobiliśmy pewien eksperyment. W jednej z misji zaznaczyliśmy większość naszego ciężkiego sprzętu jako jeden oddział i ustawiliśmy najszybszą prędkość gry. Potem przejechaliśmy się naszą armią po całej mapie - eliminując po drodze wrogie oddziały. Zero dowodzenia, zero strategii po prostu klikanie na minimapie. A efekt? Misja zakończyła się naszym zwycięstwem (!) w niespełna dwie minuty... Jak na strategię (nawet RTS) to zdecydowane przegięcie. Również wspomniane odnajdywanie ścieżek kuleje. Jednostki (zwłaszcza pojazdy) blokują się, ruszają ze strasznym opóźnieniem, jeżdżą w koło, mają problemy z poruszaniem się między budynkami, a do tego nie zatrzymają się dokładnie tam, gdzie je skierujemy. Oczywiście opisana usterka nie występuje cały czas, ale jest na tyle częsta, że skutecznie uprzykrza zabawę. Kolejna sprawa, która niezbyt dobrze nastraja do gry to grafika. Silniczek najzwyczajniej się już zestarzał i niczym nie zaskakuje. Sylwetki wojaków wyglądają wręcz fatalnie - są niewyraźne i odróżnić je można tylko najeżdżając myszką. Do tego możemy zapomnieć o jakimkolwiek operowaniu kamerą. Przy grafice, a także nowatorskich pomysłach, do których przyzwyczaiły nas np. Codename Panzers lub Soldiers ta gra wypada po prostu blado.



Owszem są również rzeczy, które cieszą: jednostki zdobywają doświadczenie, misje są dynamiczne i pełne zadań opcjonalnych, dowodzimy dużą ilością wojsk, a czasami bawimy się w Rambo. Do tego musimy pamiętać o uzupełnianiu amunicji, w każdej chwili możemy uzyskać wsparcie lotnicze, a także skorzystać z wielu innych przydatnych opcji. Jednak niewątpliwe plusy blakną przy oczywistych niedoróbkach. Co z tego, że w grze jest masa fajnych rzeczy, jak bugi powodują irytację i odechciewa się grać... Czy zatem nikomu nie można polecić tego samodzielnego dodatku? No cóż, spodoba się zapewne fanom serii i oni spokojnie mogą doliczyć do oceny jeden punkt. Dostaną więcej tego, co już znają i lubią. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Aktywna pauza pozwala spokojnie zaplanować posunięcia. Duża ilość jednostek urozmaica zabawę
- Sterowanie jest nieco utrudnione. Trudno precyzyjnie trafiać w niewielkie jednostki

GRAFIKA
+ Pojazdy zostawiają ślady, z trafionych budynków unoszą się kłęby dymu
- Nie ma się co oszukiwać - grafika zdążyła się już zestarzeć. Piechota wygląda wprost obrzydliwie

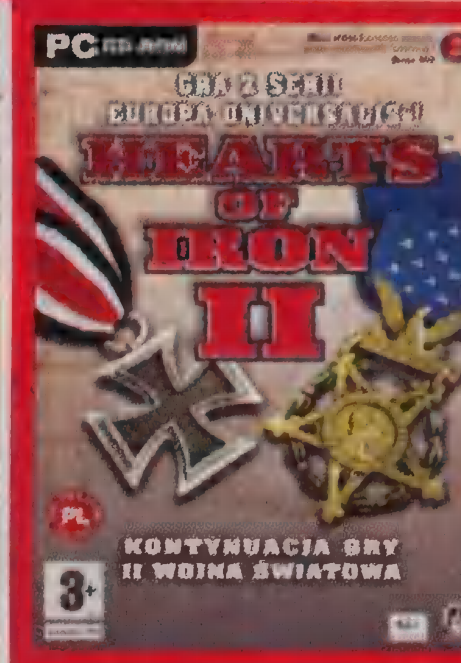
DŹWIĘK
+ Miłe dla ucha odzywki wojaków i muzyczka podczas odpraw
- Odgłosy strzałów brzmią nieco sztucznie

ŻYWOTNOŚĆ
+ Jest to już kolejny dodatek, więc wygląda na to, że gra cieszy się sporym powodzeniem
- Ilość misji niezbyt duża, a jedna kampania to trochę mało

Jako samodzielna gra Pomruk Zagłady nie ma zbyt dużo do zaoferowania. Przestarzały silnik, błędy i mała ilość misji przysłaniają większość zalet



INFO



Dystrybucja PL: Cenega Poland
Producent: Paradox Interactive
Wydawca: Paradox Interactive
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Strategia
Cena: 99.90 zł
Internet: http://heartsofiron2.info
Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 4MB

HEARTS OF IRON 2

Dla strategów i wielbicieli wielotygodniowego wysiadywania przed ekranem mamy wspaniałą wiadomość. Hearts Of Iron 2 zasysa jak odkurzacz i ani na moment nie pozwala oderwać się od monitora. Po całonocnych sesjach z grą szczypią oczy, bolą nadgarstki, kręgosłup woła o zmiłowanie, całe ciało dopomina się jedzenia, ruchu i przerwy, ale grać nadal się chce!

MOCNY PUNKT

W grze pojawiają się historyczne postacie: dowódcy, politycy, naukowcy. Gabinet możemy obsadzać wedle swego uznania, wspierając się przy tym informacjami o poszczególnych kandydatach i wykazem ich specjalnych umiejętności



Wszystko niczym w myśl słów piosenki "Stary niedźwiedź mocno śpi". Niedźwiedź jest oczywiście czerwony, mieszka na wschodzie i jak się obudził pożarł wszystkich...

W grze odtworzony został największy konflikt ubiegłego stulecia, a więc II wojna światowa. Rozgrywając jedną z czterech wielkich kampanii (m.in. Droga ku wojnie, Blitzkrieg), lub kilkunastu swobodnych scenariuszy (te są odwzorowaniem słynnych historycznych wydarzeń z okresu II wojny światowej np. aneksja Czechosłowacji, operacja Barbarossa, ofensywa w Ardenach, czy słynny D-Day), możemy opowiedzieć się po stronie państw Osi, Aliantów lub Komiternu wybierając jedną z dostępnych nacji. Podobnie jak w poprzedniej części gry większość operacji i działań odbywa się na mapie podzielonej na prowincje. Różnorodne widoki pozwalają zorientować się w położeniu geopolitycznym, zawartych sojuszach, bogactwie surowców, czy sile poszczególnych armii. Poza mapą główną mamy jeszcze kilka paneli (m.in. dyplomacja, produkcja, badania naukowe), między którymi można szybko i zgrabnie się przełączać. Co najważniejsze — mimo, że HOI2 jest pełna szczegółowych detali, cała struktura gry jest na tyle przemyślana i rozsądna, że po kilkugodzinnym treningu i przestudiowaniu (grubej!) instrukcji,



DETALE

- **II wojna światowa**
- **4 kampanie**
- **4 poziomy zbliżenia mapy**
- **8 szybkości gry**
- **15 scenariuszy**
- **Ponad 20 zadań bojowych dla jednostek**
- **Ponad 175 państw (w tym 70 grywalnych)**
- **Ponad 350 technologii do opracowania**
- **Ponad 2700 prowincji do zdobycia**

WYBÓR RUDEGO

- **Hearts Of Iron 2 – gra bezwzględnie najlepsza, najbardziej kompleksowa i złożona – co na szczęście nie oznacza, że nie do rozgryzienia. Wśród strategii II wojny światowej nie ma obecnie konkurencji**
- **Hearts Of Iron – w zasadzie nie bardzo się zestarzała w porównaniu z "dwójką". Brakuje jej paru nowatorskich rozwiązań i przydatnych opcji, ale nadal jest to kawał dobrej strategii**
- **Panzers – to oczywiście RTS, więc znacznie różni się od wyżej wymienionych, ale również jest kompleksowo, wojennie i strategicznie**



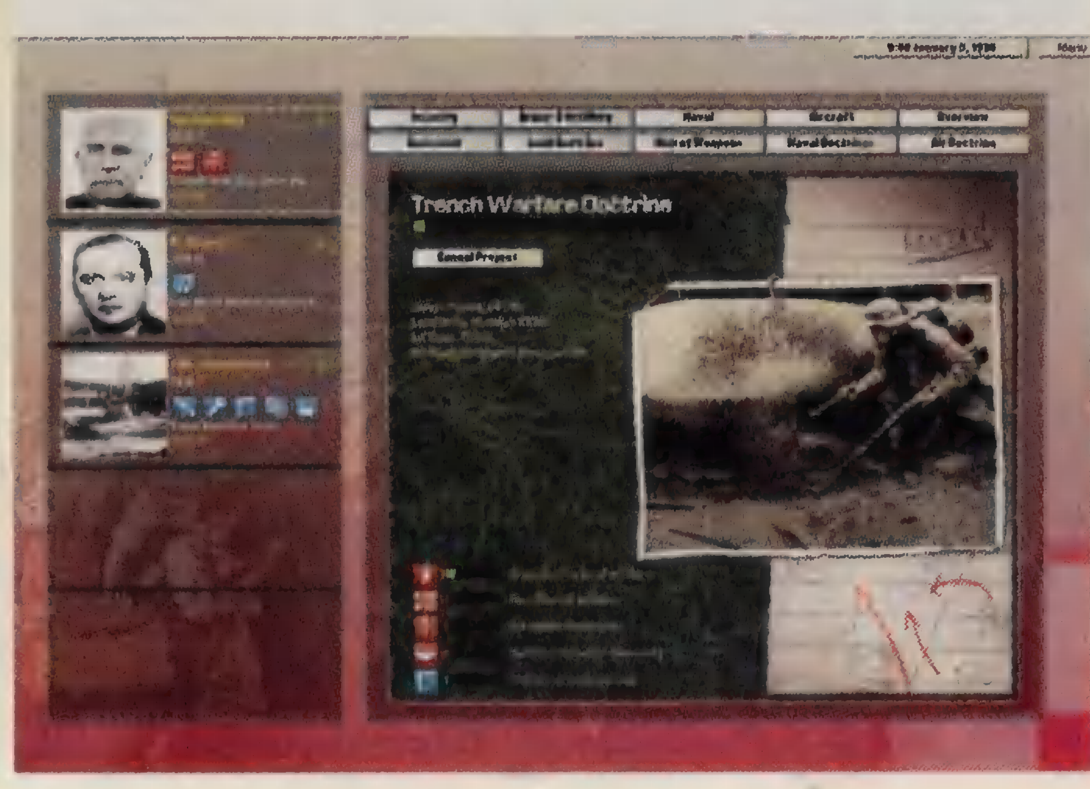
Wszystkie tabelki, znaczki i ikonki to gejzer emocji, adrenalina w najczystrzym wydaniu i grafika na plecy rozkładająca tę z HL 2. Dla prawdziwego stratega oczywiście;)

gra się już w pełni sprawnie. Ułatwia to zresztą wspomniany interfejs, który nie przeraża ilością pojawiających się okien (zresztą te, które wyskakują, można zablokować), a jest niezwykle przejrzysty w swej prostocie. Jako się rzekło w grze jest mnóstwo detali i to właśnie dzięki nim istnieje możliwość kontrolowania niemal najmniejszego aspektu rozwoju państwa i pokierowania nim w wojennej zawierusze. Dzięki suwakom produkcyjnym decydujemy, jaka część potencjału naszej nacji jest przeznaczana na produkcje, jaka na zaopatrzenie jednostek, modernizację armii, naprawy itp. Zawieramy sojusze, podpisujemy pakty o nieagresji, prosimy o dostęp do sojuszniczych terenów, czy nieznanych technologii oraz opracowujemy własne badania. Już na przykładzie wynalazków widać, jak mądrze zaprojektowali wszystko autorzy gry. Aby prowadzić badania potrzebna jest gotówka i zespół naukowców, który zajmie się wynalazkiem. Ponieważ badań jest bardzo dużo, zostały posegregowane na kategorie (m.in. przemysł, wojsko, strategia lądowa, strategia lotnicza, piechota, artyleria itp.). W obrębie kategorii istnieją liczne wynalazki, przedstawione w formie czytelnego wykresu, który pokazuje, jakie usprawnienia są niezbędna, ażeby wynajdować kolejne. Do tego przy każdym wynalazku widnieje opis, ikonki "umiejętności" i data historycznego wynalezienia. Czym są owe ikonki i po co data? Otóż zespoły badawcze (a są to zarówno historycznie istniejące firmy np. Renault, Schneider, Kuhlmann, Morane-Saulnier itp.) też mają podobne ikonki. Jeśli do określonego zadania weźmiemy zespół, który pod względem "ikonek" z badaniem się pokrywa, to badanie będzie przebiegać szybciej. Szybciej będzie również wtedy, kiedy zbytnio nie będziemy wyprzedzali historii i gdy np. nie zechcemy w 1936 roku opracować bomby atomowej. Stąd właśnie daty, które pomagają się zorientować, nad czym pracować jest najkorzystniej. Kolejna interesująca kwestia dotyczy ustroju politycznego kraju, którym dowodzimy. Nie tylko możemy ów ustrój zmieniać przy pomocy suwaków (od demokracji do autorytaryzmu, od lewicy do prawicy, wolnego rynku po centralne planowanie itp.), ale mamy również niemal całkowity wpływ na obsadę rządu. Ponieważ członkowie rządu (też postacie historyczne), mają określone cechy (wpływające np. na poprawę produkcji, obniżenie niepokojów społecznych, przyspieszanie wynalazków, lub uzyskiwanie lepszych wyników w negocjacjach dyplomatycznych) zmiany wśród ministrów mogą przyspieszać lub spowalniać rozwój naszego kraju. Wszystko odbywa się niczym w prawdziwym państwie, kiedy to drogi nie powstają, bo np. odpowiada za nie jakiś nieudacznik, który nie zna się nie tylko na transporcie, ale i uprawie marchewki. Ponieważ HOI 2 jest strategią wojenną, prędzej, czy później najważniejsze stają się zbrojenia, wystawianie kosztownych dywizji i w końcu walka. W tym względzie autorzy zastosowali nowatorski i nie znany z jedynki system walki w ruchu. Polega on na tym, że kiedy zaatakujemy oddziałem jakąś prowincję, w której stacjonują dywizje wroga, walka rozpocznie już na terenie tej prowincji, z której startujemy. Ma to ogromne znaczenie, bo po pierwsze o zwycięstwo jest teraz dużo trudniej, a po drugie atakując silniejszego przeciwnika łatwo możemy sami stać się atakowanym i stracić rodzimą prowincję. Innym usprawnieniem jest możliwość wsparcia działania oddziałów z sąsiedniego obszaru. Jeżeli jedna dywizja atakuje, druga może wspierać ją ogniem, a dzięki temu ostrzał będzie o wiele bardziej skuteczny. To samo dotyczy zresztą obrony. Reasumując (z braku szybko kończącego się miejsca) od dawna nie było już tak udanej strategii wojennej, która mimo niezliczonej liczby opcji, szczegółów i możliwości jest jednocześnie intuicyjna w obsłudze i niemożebnie wprost wciągająca. Strategom szczerze radzimy - szykować pieniądze! ■



CO IRYTUJE?

- **Mimo, że recenzent rozpływa się w pochwałach, HOI 2 nie ustrzegło się kilku małych błędów. Najbardziej uciążliwym z nich jest operowanie suwakami produkcji, co bywa nieco kłopotliwe. Możemy je zablokować dwukrotnym kliknięciem, ale i tak mają tendencję do tego, aby na ułamek sekundy przed blokadą zmieniać swoją pozycję**



PRZECIEKI

- **Przy tak wysokiej złożoności autorzy nie ustrzegli się kilku błędów. W sieci dostępny jest już patch, który likwiduje masę kwestii zawiązanych z obsługą, liczeniem itp. Na szczęście w polskiej wersji patch ten jest już zaimplementowany**

WERDYKT

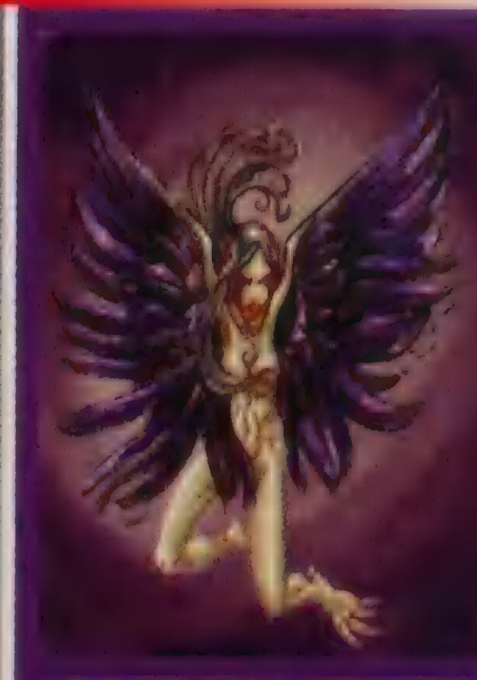
GRYWALNOŚĆ	DŹWIĘK
+ Megabajty grywalności! Zaczynasz nad ranem i kończysz... nad ranem następnego dnia. - To nie jest gra, w której po 15 minutach będziesz wiedział już wszystko	+ Wspaniała, pompatyczna muzyczka w menu, a w czasie gry spokojna i dostosowana do wydarzeń - Brakuje odgłosów walki, mogłyby także być jakieś ważne komunikaty czytane przez lektora
GRAFIKA	**ŻYWOTNOŚĆ**
+ Wystarczy taka, jaka jest. Mapa, jednostki, ikonki "udające" struktury wojenne i wynalazki. - Jak ktoś ceni przede wszystkim grafę - to wodotrysków tu nie uświadczy...	+ Nieograniczona. Grać można wieloma państwami. - Gra ma (do pewnego stopnia) historyczny przebieg. Zatem Luksemburgiem świata raczej nie zawojujemy...

Piekielnie dobra strategia, osadzona w realiach II wojny światowej. Na podbój czeka cały świat, a zmiana układu sił po wojnie jest w zasięgu ręki

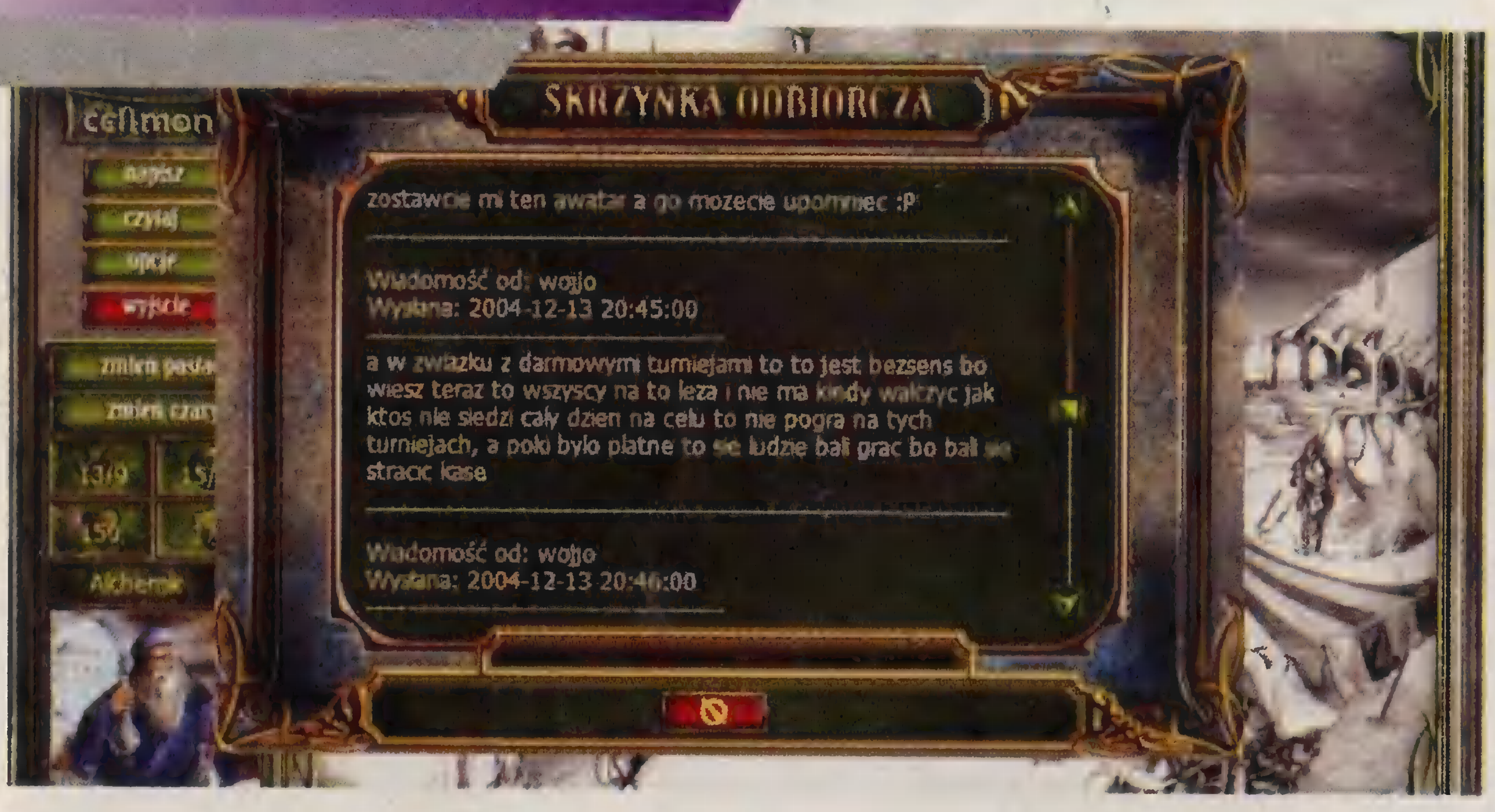


CELLMONS

INFO



Dystrybucja PL: Onet.pl
Producent: Program
Wydawca: Onet.pl
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Strategia z elementami RPG i gier karcianych (CCG)
Cena: Odblokowanie konta 10,98 zł
Internet: http://cellmons.tenbit.pl
Wymagania: P 200 MHz, 128 MB RAM, dostęp do Internetu



DETALE

- 22 dostępne 'szablony' postaci
- 6 szkół walki
- Kilkadziesiąt różnorodnych czarów (kart)
- Oryginalny system prowadzenia walki

MOCNY PUNKT

- Oryginalny sposób prowadzenia walki. Istnieje sporo sposobów na 'wykończenie' przeciwnika. Możemy np. oprzeć taktykę na pozbawianiu wrogów wytrzymałości (w tym wypadku wszelkie ataki trafiają, bez względu na ustawienie obrony przeciwnika), na potężnych czarach ofensywnych, czy na wnikliwym analizowaniu ostatnich sekwencji ataków/obron i statystyk wroga i na tej podstawie ustawiać najbardziej prawdopodobne sekwencje własnych ataków/obron

Jeszcze kilka lat temu Internet pozostawał dla wielu z nas jedynie w sferze marzeń. Było tak, ponieważ opłaty za stały dostęp do niego były (delikatnie mówiąc) wygórowane. Dziś, mimo, iż za abonament wciąż płacimy odczuwalną część naszych zarobków, sytuacja wyraźnie uległa poprawie. Coraz więcej użytkowników komputera może pozwolić sobie na "luksus" posiadania dostępu do globalnej sieci.

Oczywiście sposobów na wykorzystanie Internetu jest wiele. Miłośnikom gier na przykład, sporą frajdę dostarczają zapewne tzw. "mmorg-i" (massive multi-player online games). Coraz popularniejsze stają się gry, w których rozgrywka odbywa się bezpośrednio na stronie WWW, bądź poprzez ściągnięcie klienta gry. Na przeciw wciąż rosnącej rzeszy użytkowników Internetu, a wśród nich właśnie miłośników gier on-line, wychodzą producenci takich gier tworząc nowe, coraz bardziej 'dopracowane' tytuły. Przyjrzyjmy się dziś jednej z takich gier. Na wstępie warto zaznaczyć, że "Cellmons", czyli gra, o której opowiemy jest całkowicie polską produkcją. Dodać należy produkcją udaną i wciągającą.

Nasza przygoda z Cellmons rozpoczyna się od odwiedzenia strony gry, na której m.in. dowiemy się w jaki sposób i na jakich warunkach możemy przystąpić do rozgrywki. Wspomniana strona, mimo że zawiera dużą ilość przydatnych informacji (forum, opis gry, szczegóło-



wą instrukcję gry, oraz wiele innych działów), stworzona jest w przejrzysty, przyjazny dla odbiorcy sposób.

Jak przystąpić do gry? Przede wszystkim należy ściągnąć klienta gry ze strony Cellmons'a (oczywiście za darmo). Następnie tworzymy konto i postać (również na stronie gry). Samo stworzenie konta i własnej postaci jest bezpłatne. Niezarejestrowany gracz otrzymuje startowy zestaw kart i gra do osiągnięcia 3000 xp (4-ty z 20 możliwych do osiągnięcia poziomów). Osiągnięcie tej liczby punktów doświadczenia nie oznacza natychmiastowego uniemożliwienia prowadzenia dalszej rozgrywki, ale wstrzymuje rozwój postaci. W każdej chwili możemy zarejestrować nasze konto i odblokować pełną funkcjonalność gry. Odblokowanie kosztuje 10,98 zł (SMS). Otrzymamy za to 40 dukatów (środek płatniczy w grze), za które kupujemy 1 zestaw podstawowy kart. Dodatkowe dukaty możemy zakupić w dziale "Sklep" na stronie gry. Istnieje możliwość doładowania swojego konta poprzez wykupienie każdego z kilku oferowanych pakietów. Pozwoli nam to wzbogacić się o odpowiednią ilość dukatów, a także przedłuży ważność konta (więcej informacji na http://cellmons.tenbit.pl).

Czym właściwie jest Cellmons? W zasadzie Cellmons jest grą strategiczną, wykorzystującą elementy RPG, ale przede wszystkim inspiracją dla twórców były gry karciane (CCG), takie jak "Magic: the Gathering", czy "Middle-Earth". Sama rozgrywka różni się jednak od rozgrywek we wspomnianych wyżej grach. Karty, mimo iż bardzo ułatwiają nam życie, nie muszą przesądzać o wyniku pojedynku... Walka może trwać maksymalnie 5 tur. W każdej turze gracz atakuje i broni sie 3 razy. Odbywa się to przy pomocy odpowiedniego ustawienia sekwencji symboli ataków/obron magicznych i fizycznych. Obrazując przebieg takiej walki: Mamy dwa rzędy po trzy symbole w każdym. Górny rząd przedstawia ataki, dolny sekwencję obron. Klikając na poszczególnych symbolach ataku wybieramy bądź to atak fizyczny, bądź magiczny i próbując przewidzieć ustawienie obron przeciwnika staramy się ustawić nasze ataki przeciwnie do jego obron. Sekwencję obron natomiast musimy ustawić tak, by pokrywała się z atakami 'wroga'. Wbrew pozorom nie chodzi tu o bezmyślne (bo jak właściwie można przewidzieć co zrobi przeciwnik) klikanie. Pod uwagę musimy wziąć





PRZECIEKI

W najbliższym czasie gracze otrzymają możliwość zabawy w Cellmons za pomocą telefonu komórkowego. Przygotowywany klient JavaME pozwoli rozegrać pojedynki z innymi grającymi (nawet tymi korzystającymi z komputera), zbudować zestaw kart lub potrenować z sztuczną inteligencją. Będzie to jedna z pierwszych "poważnych" gier sieciowych dla telefonów komórkowych. Wydanie gry na komórki zbiegnie się z pierwszą edycją cyklicznych rozszerzeń gry o nowe czary i funkcjonalności

WYBÓR GRY

- Magic: the Gathering Online - Klasyka. Po dziś dzień absolutny lider wśród gier CCG, czy to w oryginalnej, papierowej, czy elektronicznej wersji online
- Magic: the Gathering: Battleground - Tutuł wukorzystujący elementy tej słynnej karcianki. "Battlegroud" jednak, to przede wszystkim osadzona w trójwymiarowym świecie strategia czasu rzeczywistego. Ten "ożywiony" Magic pozostaje produktem bardziej alternatywnym niż konkurencyjnym
- Cellmons - Inspirowany grami karcianymi, wzbogacony o elementy strategii i RPG. Naprawdę niezły polski produkt, jednak w konkurencji z "Magic'iem" nie ma większych szans

statystyki widoczne na karcie postaci przeciwnika. Jego umiejętności w walce/obronie fizycznej i magicznej, naszą wytrzymałość, punkty życia, koncentrację itp. Na początku każdej tury możemy rzucić czar, który pomoże nam w walce. Istnieją dziesiątki ofensywnych i defensywnych czarów, które podzielone są na 3 rodzaje "rzadkości": brązowe, srebrne i złote.

Gracz rozwija swoją postać zdobywając doświadczenie wyniesione z wygranych pojedynków. Każdy zdobyty poziom wzmacnia naszego bohatera, umożliwiając jednocześnie używanie coraz to potężniejszych czarów.

Wygląd i budowa gry. Główne okno klienta gry przedstawia mapę, na której umieszczono szereg dostępnych dla gracza obiektów. I tak: W Zamku organizowane są turnieje, których stawką mogą być rzadkie karty, doświadczenie, czy nawet dukaty. Sala Treningowa pozwala na praktyczne zaznajomienie się z zasadami prowadzenia potyczek. Możemy tu wyzwać na pojedynek komputerowych przeciwników. Wieża Maga jest miejscem, gdzie możesz przyjrzeć się posiadanym przez siebie kartom. W Wieży znajduje się Giełda, na której będziesz mógł kupić bądź sprzedać czary. Tajemniczy Portal jest miejscem rozgrywki przewidzianym dla jednego gracza. Wyruszając na wyprawę poprzez Portal i walcząc z komputerowymi wrogami gracz (w przeciwieństwie do pojedynków w Sali Treningowej) otrzymuje punkty doświadczenia. Na Arenie stoczysz pojedynek z innymi graczami. Obóz Wojskowy jest siedzibą wszelkich klanów działających w świecie Etherii. Możesz tu postarać się o członkostwo, w którymś z nich, bądź stworzyć własny. Bazar jest doskonałym miejscem na wymianę kart z innymi graczami. Sklep natomiast oferuje zestawy kart, które możesz zakupić za otrzymane dukaty.

Graficznie klient gry Cellmons prezentuje się bardzo przyzwoicie. Mimo, iż nie zobaczymy tu żadnych zapierających dech w piersi efektów świetlnych, czy grafiki 3D, to przejrzysty interfejs, ciekawa mapa okna głównego, jak i pozostałe elementy gry sprawiają dla oka miłe wrażenie. Niestety, aby mieć pełny dostęp do gry, musimy parę złotych wydać. Warto jednak zapłacić za dobry produkt, szczególnie, gdy cena nie jest wygórowana, a zabawy w bród. A taki właśnie jest Cellmons. ■

WERDYKT

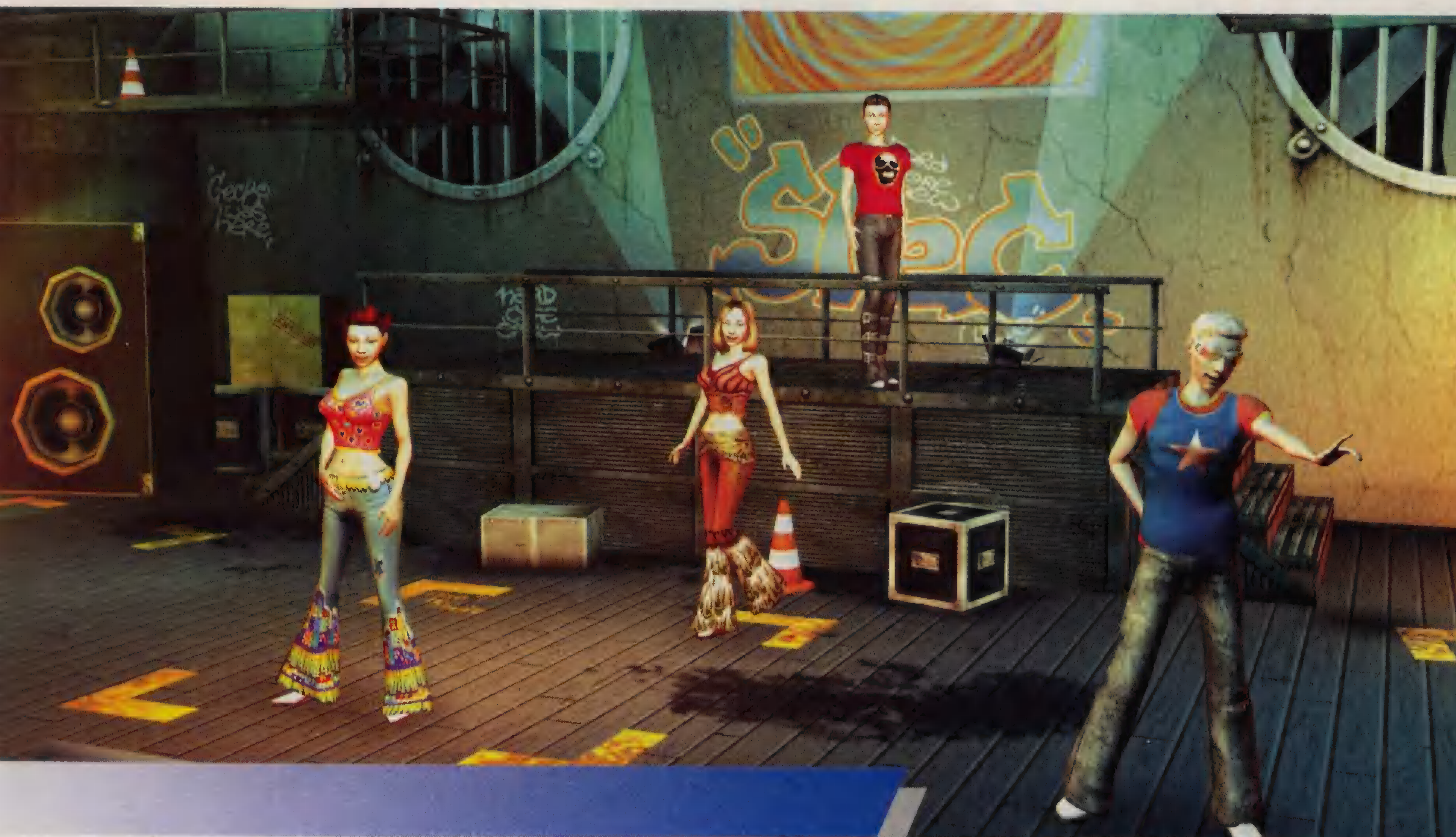
GRYWALNOŚĆ
+ Masa przeróżnych, możliwych do zdobycia kart.
- Dużo zależy od ilości aktywnych w danym momencie graczy. Środek nocy to marny czas na grę w Cellmons

GRAFIKA
+ Przyzwoicie wykonany i czytelny klient gry.
- Niektóre ilustracje na kartach czarów

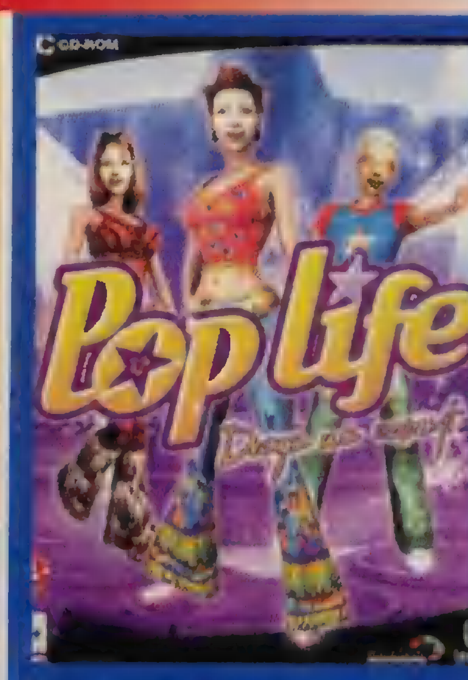
DŹWIĘK
+ Możliwość wyłączenia muzyki.
- Monotonna, krótka, powtarzająca się sekwencja muzyczna

ŻYWOTNOŚĆ
+ Cellmons daje nam możliwość poprowadzenia i rozwoju aż 10 postaci, co urozmaica i w oczywisty sposób przedłóża żywotność gry
- Zależy od zasobności naszego portfela

Bardzo udana, łącząca w sobie trzy gatunki gierka z gatunku "mmorg". W dodatku całkowicie polski produkt



INFO



Dystrybucja PL: Techland
Producent: Monte Cristo
Wydawca: Monte Cristo
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: Symulacja życia
Cena: 49,90 zł
Internet: www.montecristogames.com
Wymagania: PIII 500MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

POP LIFE: DROGA NA SZCZYT

Przystępując do testów nie spodziewaliśmy się po „Pop Life" zbyt wiele. A wszystko dlatego, że twórców recenzowanego właśnie tytułu zapamiętaliśmy doskonale, jako osoby winne popełnienia „Medieval Lords". Wyobraźcie sobie nasze wielkie zaskoczenie, gdy okazało się, że mamy do czynienia z całkiem fajną grą.

W „Pop Life" wcielamy się w zwycięzcę telewizyjnego show muzycznego. Pierwszy sukces za nami, ale to dopiero początek drogi ku sławie. Zaistnienie w świecie show-biznesu nie będzie łatwe. Robienie kariery zaczynamy od stworzenia postaci. Po ustaleniu płci trzeba odpowiednio wyważyć proporcje ciała przyszłej gwiazdy (wielkość piersi, grubość talii itp.). Następnie wybieramy mentora, który będzie towarzyszył nam przez całą karierę, pomagając w artystycznym rozwoju. Kolejny krok to zbudowanie i umeblowanie domu dla przyszłej gwiazdy. To w nim będziemy ćwiczyć przed koncertami, nawiązywać nowe, użyteczne znajomości, spełniać zachcianki i potrzeby postaci. Ta część gry uderzająco przypomina „The Sims". Interfejs kierowania bohaterem, komunikowania się z innymi postaciami, podobnie jak system budowania czy kupowania rzeczy jest całkowicie przeniesiony z kultowego tytułu Maxis. Ale są i znaczące różnice. W „Pop Life" mamy tylko dwie statystyki określające stan bohatera: zdrowie i rozrywka. Pierwsza to kombinacja głodu, higieny i odpoczynku. Druga jest taka sama jak u Simów. Dodatkowo gwiazdę charakteryzują trzy sześciopoziomowe talenty: taniec, śpiew oraz aktorstwo.

DETALE

- 14 różnych koncertów do zagrania
- Ponad 80 kroków tanecznych
- 50 trójwymiarowych efektów świetlnych
- Ponad 20 postaci, z którymi można nawiązać kontakt
- 5 odmiennych stylów muzyki



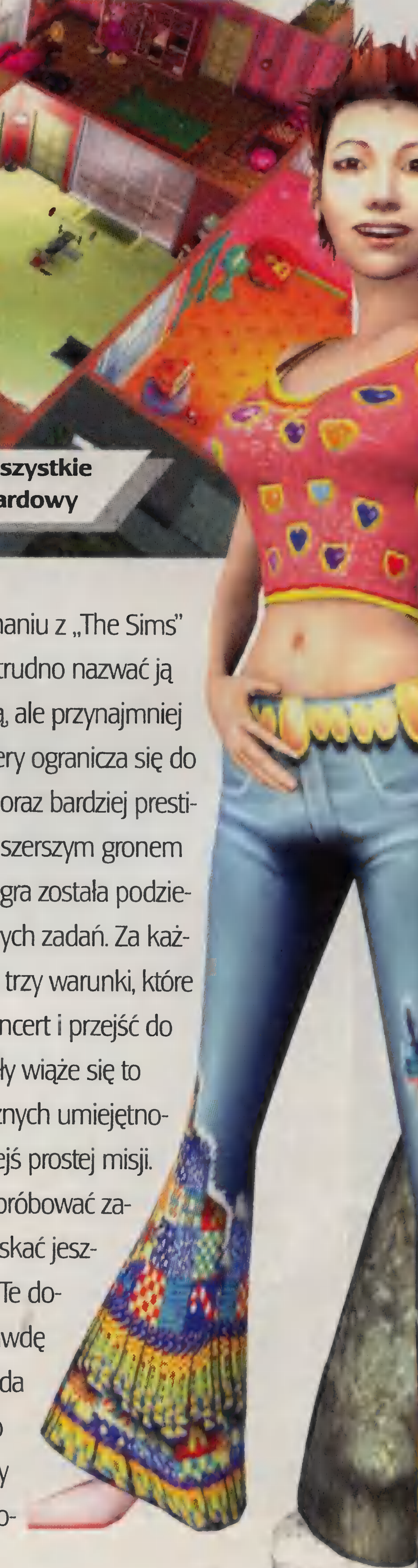


Mały i skromny domek gwiazdy musi zmieścić wszystkie najbardziej potrzebne rzeczy jak basen, czy stół bilardowy

WYBÓR IDOLA

- **Pop Life – widowiskowy i grywalny tytuł, który nie jest wyłącznie zwykłym symulatorem życia. Wreszcie jakaś poważna konkurencja dla „The Sims"**
- **The Sims Superstar – bycie gwiazdą według Maxis. Nie wiemy jak wam, ale nam Simsy już dawno się znudziły**
- **Singles – Wzorowany na Simsach symulator z dużym naciskiem na życie uczuciowe bohaterów oraz ich miłosne przygody**

Kolejna różnica w porównaniu z „The Sims" to obecność fabuły. Choć trudno nazwać ją rozbudowaną i oryginalną, ale przynajmniej jest. W sumie rozwój kariery ogranicza się do dawania coraz większych oraz bardziej prestiżowych koncertów, przed szerszym gronem odbiorców. W ten sposób gra została podzielona na kilkanaście głównych zadań. Za każdym razem należy spełnić trzy warunki, które pozwolą zorganizować koncert i przejść do następnego levelu. Z reguły wiąże się to z podniesieniem artystycznych umiejętności oraz wykonaniem jakiejś prostej misji. W międzyczasie można spróbować zarobić trochę pieniędzy i zyskać jeszcze większą popularność. Te dodatkowe zadania to naprawdę bardzo fajny pomysł. Szkoda tylko, że nie rozbudowano ich bardziej. W teorii mamy ogromną różnorodność po-

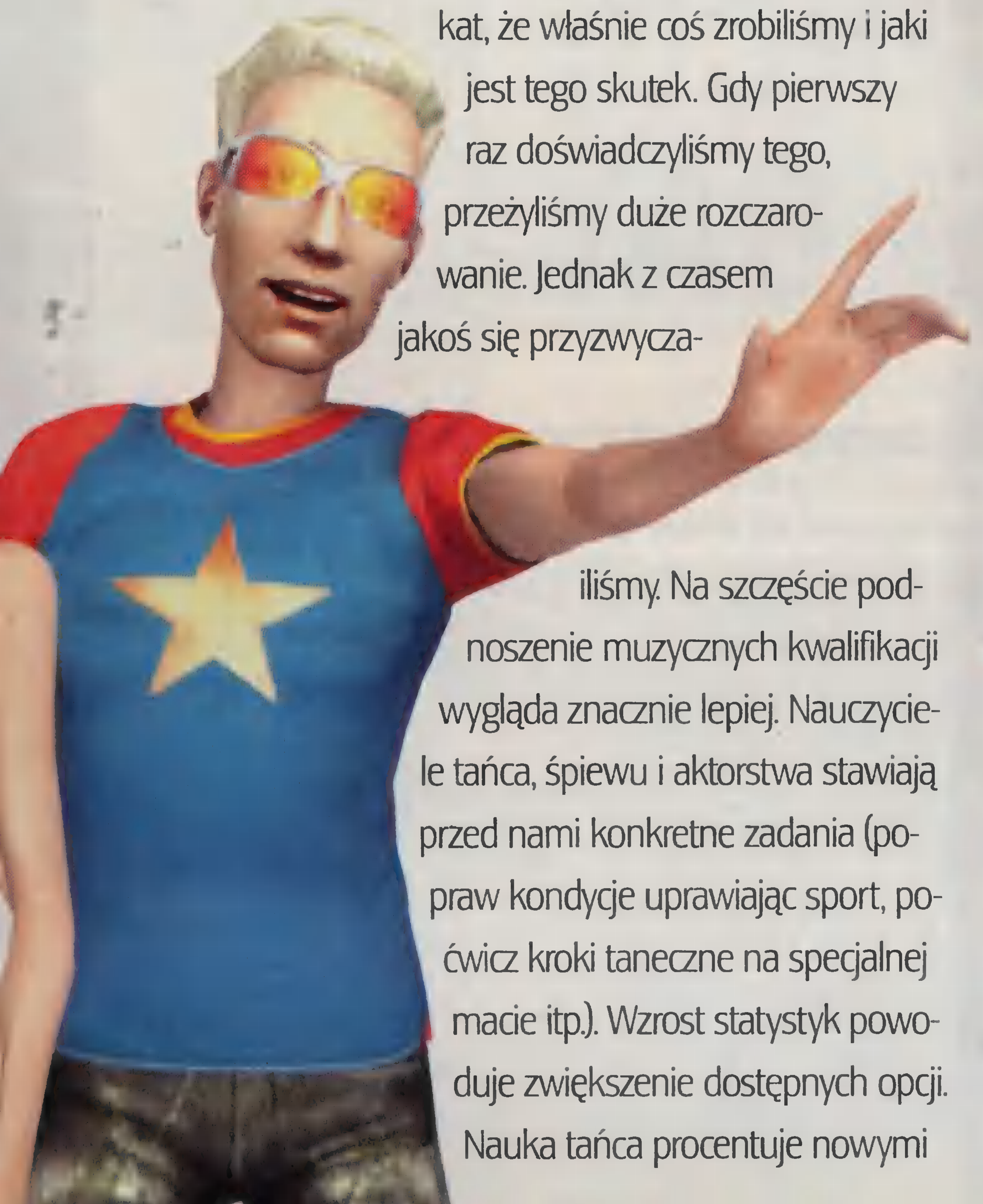


MOCNY PUNKT

■ O głównej atrakcji, czyli przygotowywaniu koncertów napisaliśmy obszernie w recenzji. Tu chcielibyśmy zwrócić Waszą uwagę na coś innego. Pop Life to pierwsza gra, w której spotkaliśmy się z możliwością ustalania proporcji ciała postaci. Drobny szczegół, a jednak wywiera olbrzymie znaczenie na wizualny odbiór bohatera



bocznych misji i dodatkowych możliwości spędzania wolnego czasu: występ w konkursie piękności, gra w serialu telewizyjnym, udzielanie wywiadów, promowanie własnej linii odzieży, sesja fotograficzna, zwiedzanie galerii, wizyta w kasynie i mnóstwo innych. Brzmi fajnie, prawda? Niestety w praktyce wszystko ogranicza się do nawiązania kontaktu i zaprzyjaźnienia z odpowiednią osobą. Z reguły wystarczy mówić komplementy, ewentualnie zwierzyć się kobiecie lub pocałować z języczkiem mężczyznę. I już. W opcjach interakcji z taką osobą dochodzi nowa możliwość. Wybierając ją ujrzymy komunikat, że właśnie coś zrobiliśmy i jaki jest tego skutek. Gdy pierwszy raz doświadczyliśmy tego, przeżyliśmy duże rozczarowanie. Jednak z czasem jakoś się przyzwyczailiśmy. Na szczęście podnoszenie muzycznych kwalifikacji wygląda znacznie lepiej. Nauczyciele tańca, śpiewu i aktorstwa stawiają przed nami konkretne zadania (popraw kondycję uprawiając sport, poćwicz kroki taneczne na specjalnej macie itp.). Wzrost statystyk powoduje zwiększenie dostępnych opcji. Nauka tańca procentuje nowymi krokami. Poprawiając zdolności wokalne zyskujemy dodatkowe piosenki do śpiewania na koncertach, a dzięki ćwiczeniu aktorstwa możemy uatrakcyjnić koncerty coraz lepszymi efektami specjalnymi (lasery, stroboskopy, efekty pogodowe, dym, ściana ognia itp.). W grze znajdziemy aż 5 różnych typów muzyki: Hip Hop, Rock, Disco, Glam i Zen. Każdy z wyżej wymienionych stylów posiada własną choreografię, efekty sceniczne oraz specyficzny ubiór. Do nas należy wybór, jakiego rodzaju gwiazdą zostaniemy.



Pora przejść do sedna i największej atrakcji „Pop Life", czyli do przygotowywania koncertów. Zaczynamy od opracowania choreografii i dopasowania odpowiednich ruchów do tempa piosenki (na początku dla samej postaci, później także dla dodatkowych tancerzy). A do wyboru mamy ponad 80 kroków tanecznych, wśród których są szpagaty, skoki, plemienne tańce, przewijaki, stepowanie, bouncowanie, Boogie, taniec robota i wiele innych. Do tego dochodzą dziesiątki efektów specjalnych, którymi trzeba uatrakcyjnić koncert.Dzięki tylu dostępnym opcjom stworzenie wspaniałego i niezapomnianego widowiska to tylko kwestia wyobraźni.



■ Znowu przesadziłam z tym alkoholem przed koncertem

I choć „Pop Life" to naprawdę niezła gra, twórcy nie ustrzegli się kilku głupich wpadek. Chyba najwidoczniejsze i najliczniejsze są błędy graficzne. Podczas zabawy w domu, postacie notorycznie wchodzą w siebie, a czasem również w meble i inne obiekty. Nie wygląda to zbyt dobrze, ale przynajmniej można grać. Bo gdy ludziki nie przechodzą przez siebie, zaczynają się blokować w przejściach. Z jakichś powodów komputer ma olbrzymie kłopoty z manewrem wymijania. Najczęściej taka sytuacja kończy się anulowaniem wszystkich wyznaczonych przez nas akcji. Nie musimy chyba mówić, jak bardzo coś takiego irytuje. Kolejny kłopot to brak zmiany prędkości gry. Nasze komputerowe alter ego to prawdziwa gwiazda i nigdy się nie spieszy. W chwilach, gdy trzeba przejść przez cały dom, oddalibyśmy wszystko za możliwość przyspieszenia tempa rozgrywki. Następne widoczne potknięcie to brak synchronizacji ruchu ust z wypowiadanymi kwestiami. Firmie Techland, która podjęła się polonizacji możemy to wybaczyć. W końcu ruch ust na cut scenkach nie został pomyślany pod język polski. Ale dlaczego podczas koncertów śpiewająca po angielsku gwiazda także nie zawsze porusza ustami w odpowiednim momencie? Wygląda to dość śmiesznie i jest już ewidentną wpadką twórców.

Czas na podsumowanie. „Pop Life" to naprawdę dobry tytuł, który potrafi dostarczyć wiele dobrej rozrywki. I gdyby nie parę dość drażniących błędów dalibyśmy 5 gwiazdek. Obecność głównych oraz pobocznych zadań sprawia, że zawsze mamy jakiś cel. Dzięki czemu gra się o wiele lepiej niż w Simsy, które można katować w nieskończoność. Nie mamy nic przeciwko kolejnym podobnym tytułom. ■

PRZECIEKI

■ Najpopularniejszym telewizyjnym show muzycznym w Polsce jest „Idol". Na całym zamieszaniu najbardziej skorzystał juror Kuba Wojewódzki, który zdobył dużą popularności i dochrapał się własnego talk-show



■ Szalona imprezka kręci się całego...

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ „Pop Life" pozwala stworzyć tak widowiskowe koncerty, że mamy ochotę, by trochę potańczyć
- Dodatkowe zadania są za bardzo spłycone, irytujące zachowanie postaci

GRAFIKA
+ Dobrze animowane, ładne, widowiskowe i różnorodne efekty sceniczne
- Przechodzące przez siebie postacie, inne pomniejsze błędy graficzne

DŹWIĘK
+ Kilkanaście zróżnicowanych i dobrze dobranych piosenek, które można zagrać na koncercie
- Kiepska synchronizacja kwestii dialogowych

ŻYWOTNOŚĆ
+ Mnóstwo efektów specjalnych pozwala opracować dziesiątki koncertów. Zabawa na długie dni
- Idąc po najmniejszej linii oporu i wykonując tylko główne zadania, ukończymy ją w 2 dni. Ale przecież nie oto chodzi

Dobra i wciągająca gra, która przykuwa na dłużej do komputera. Nie tylko dla amatorów „The Sims". Polecamy wszystkim, którzy lubią muzykę bądź mają zapędy artystyczne

★★★★½



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

INFO



Dystrybucja PL: Nicolas Games
Producent: Starbreeze Studios
Wydawca: Vivendi Universal
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: Przygodowa FPP
Cena: 129 zł
Internet: www.riddickgame.com
Wymagania: PIV 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB (powyżej GeForce 4 MX), czytnik DVD

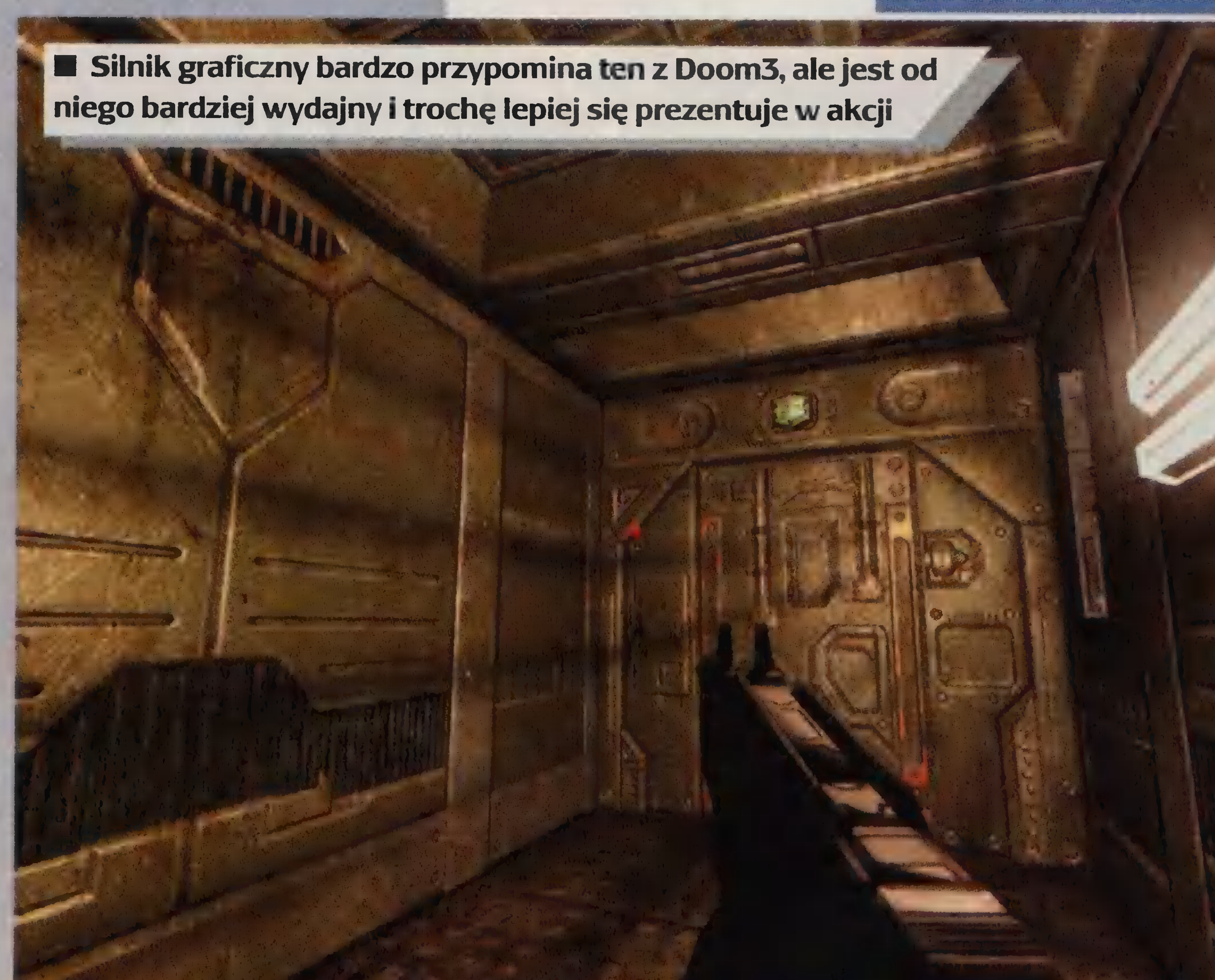
O fakcie, że większość gier na podstawie filmów jest do niczego nie trzeba nikogo przekonywać. Większość, ale (na szczęście) nie wszystkie. Panowie ze Starbreeze Studios udowadniają, że nie tylko można zrobić grę dobrą, a nawet świetną, w którą z chęcią zagrają nie tylko fani kinowego oryginału.

Gra Kroniki Riddicka fabularnie umieszczona jest przed pierwszym filmem z serii, czyli przed Pitch Black (więcej na ten temat w ramce Przecieki). Ciężko jest jednoznacznie określić do jakiego gatunku należy, bowiem w czasie zabawy przewinie się ich bardzo wiele. Akcję w większości przypadków obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, ale zdarza się wiele momentów, gdy kamera zmienia miejsce i możemy oglądać postać, którą sterujemy. Rozbudowana i ciekawa fabuła sprawia, że przyjdzie nam rozwiązywać proste zagadki, rozmawiać z napotkanymi osobami i wykonywać dla nich zadania, ale również walczyć na pięści, strzelać i skradać się niczym w najlepszych grach szpiegowskich. Jeśli dodamy do tego proste, ale i intuicyjne sterowanie, świetną oprawę audio-wizualną i filmowe "korzenie", to okazuje się, że mamy do czynienia z prawdziwym hitem. I tak jest w rzeczywistości - gra w wersji na X-Box'a spotkała się z niezwykle ciepłym przyjęciem przez graczy, a przeniesienie jej na PC było świetnym posunięciem, za które powinniśmy być wdzięczni autorom.

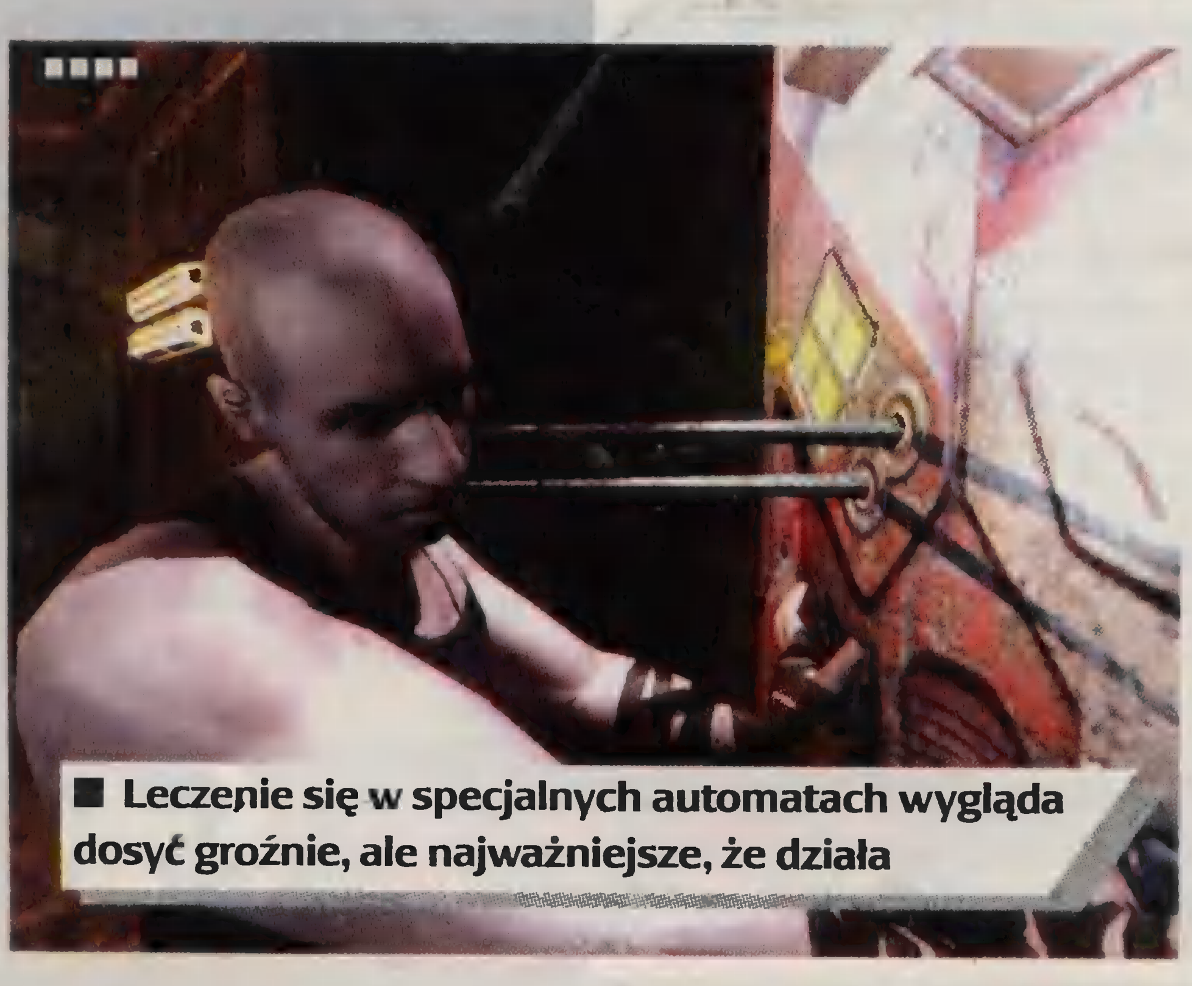
Postać Riddicka jest chyba większość z Was znana - to awanturnik i wojownik wyjęty z pod prawa, który świetnie walczy i nie boi się praktycznie niczego. Radzi sobie w każdej sytuacji, o czym zresztą przekonacie się w grze - w końcu jego głównym zadaniem będzie ucieczka z wię-

PRZECIEKI

■ **Sugerując się tytułem można wyjść z założenia, że gra opiera się na filmowym pierwowzorze, jednak tak nie jest. Z filmu bierze jedynie bohaterów i niektóre miejsca akcji, zaś sama fabuła ma miejsce przed wydarzeniami z filmu Pitch Black (który jest z kolei prequelem dla filmowych Kronik Riddicka). To z kolei powoduje, że dowiemy się kilku ciekawych wydarzeń z życia Riddicka, m.in. sposobu, w jaki zyskał swój wyjątkowy wzrok**



■ Silnik graficzny bardzo przypomina ten z Doom3, ale jest od niego bardziej wydajny i trochę lepiej się prezentuje w akcji



■ Leczenie się w specjalnych automatach wygląda dosyć groźnie, ale najważniejsze, że działa

DETALE

■ **Dwie plansze nieobecne w wersji X-Box**

■ **Głos głównego bohatera podkładany przez Vina Diesela**

■ **Kilka gatunków gier w jednej**

■ **Możliwość używania mechów w czasie walki**

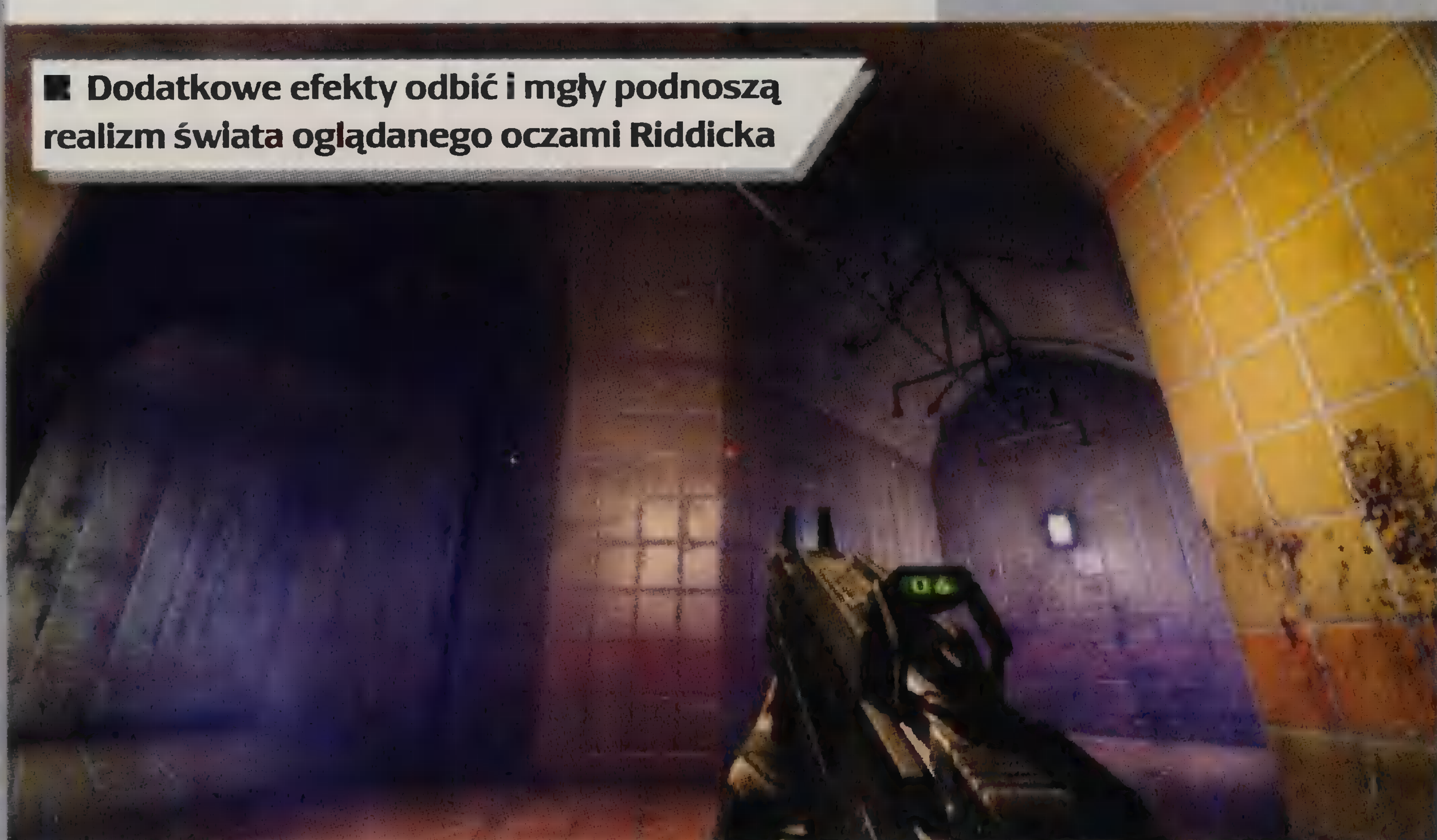
WYBÓR BOHATERA

- **Half-life 2 - Gra legenda, najlepsza w swoim gatunku, genialnie łącząca strzelaninę FPP z elementami przygodowymi**
- **The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay - Świetna gra akcji ñ wyjątkowo wyglądająca, posiadająca dynamiczną fabułę i kilka elementów, które na długo zapadają w pamięć**
- **Doom 3- Podobnie jak TCOF:EFBB jest grą FPP, przypomina go też trochę silnikiem graficznym. Niestety zupełnie nie dorównuje mu grywalnością...**



jednak się niestało. większość napotkanych po drodze osób wydatnie wpływa na rozwój fabuły i akcji. Co tu owijać w bawełnę - to chyba jedna z bardziej filmowych gier, w jakie było nam dane grać. Akcja jest szybka, dynamiczna i niejednokrotnie potrafi zaskoczyć nagłym zwrotem, a oprawa cały czas trzyma równy, wysoki poziom, przez co ani przez chwilę nie zaznamy nudy i monotonii.

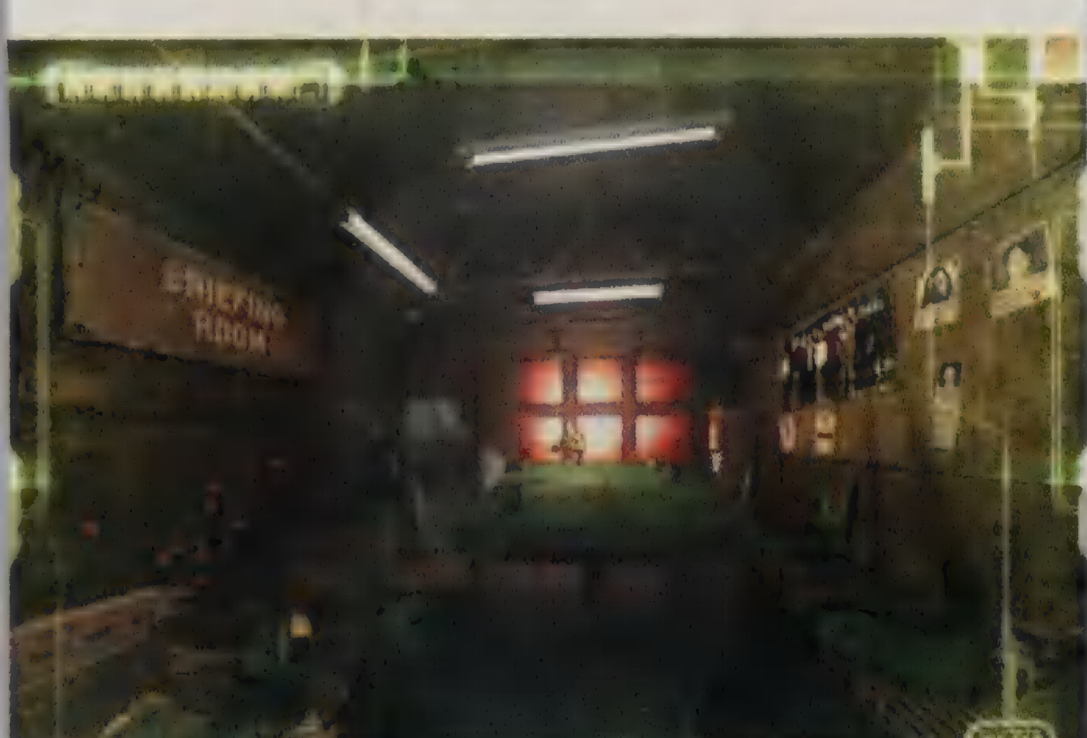
Oprawie graficznej należy się jeden akapit, jako że silnik stworzony przez Starbreeze Studios ustępuje chyba tylko temu firmy Valve. Wygląd i animacja postaci jest oszałamiająca, wszelkie widoczne przedmioty niezwykle szczegółowe, a tekstury odpowiednio oświetlone i pasujące do otoczenia. Czasem można odnieść wrażenie, ze pewne przedmioty trochę za bardzo się świecą, ale niezwykle istotną sprawą jest to, że w grze "operacje" światłem mają głębszy sens i przez większość czasu po prostu widzimy co się dzie-



■ Dodatkowe efekty odbić i mgły podnoszą realizm świata oglądanego oczami Riddicka



zienia, z którego nikomu wcześniej się uciec nie udało. Istotną sprawą w przypadku tej gry jest fakt, że nie tylko Riddick jest postacią dobrze zarysowaną i zagraną - gdyby otoczony został przez bandę "drewnianych" aktorów trzeciego sortu, dość szybko i jego gwiazda by zblakła. Tak



MOCNY PUNKT

Niewątpliwym mocnym punktem gry jest postać Riddicka i skrypt scenariusza, który czytał Vin Diesel. Jest to postać bardzo wyraźnie zarysowana, od początku upewniająca nas w przekonaniu, że za cokolwiek się nie weźmiemy, uda nam się to na pewno. Ucieczka z najbardziej strzeżonego więzienia? Żaden problem dla kogoś takiego jak Riddick. Kierując kimś takim dużo raźniej i z większą odwagą staramy się walczyć z przeciwnościami losu

je na ekranie (w przeciwieństwie do Doom 3, gdzie autorzy chyba na siłę "budowali klimat"). Co prawda do cieszenia się pełnią efektów w wysokiej rozdzielczości potrzeba dość mocnego sprzętu, to jednak na testowanej platformie (Athlon 3000+, Radeon 9700Pro i 1 GB RAM) gra chodziła płynnie w rozdzielczości 1280x1024, z detalami na full i nawet z podwójnym wygładzaniem. Tego o strzelaninie Id Software zdecydowanie powiedzieć nie można... Komu możemy polecić Kroniki Riddicka? Prąktycznie każdemu miłośnikowi gier akcji. Połączenie kilku gatunku w zgrabną i niezwykle grywalną całość spowodowało, że nie mogą przejść obok niej obojętnie fani filmu, a gra nie spodoba się chyba tylko zatwardziałym fanom strategii i symulatorów lotniczych;-) ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
\+ Świetna fabuła w połączenia z wieloma gatunkami gier sprawia, że mamy do czynienia z przebojem
\- Przeszkadza trochę brak możliwości nagrywania stanu gry w dowolnym momencie

GRAFIKA
\+ Pod względem jakości ustępuję jedynie Half-Life 2, ale bez problemu radzi sobie z Doom 3
\- Niestety, do zabawy przy ustawieniach na full potrzebny jest mocny sprzęt

DŹWIĘK
\+ Rewelacyjne głosy aktorów i klimatyczne podkłady muzyczne
\- Trochę za mało muzyki w tle

ŻYWOTNOŚĆ
\+ Bardzo wciąga i nie pozwala odejść od ekranu aż do samego końca
\- Niestety zapewni rozrywkę tylko na 3-4 wieczory

Jedna z niewielu naprawdę dobrych licencji filmowych, która dodatkowo nie wymaga znania filmowego pierwowzoru, aby dobrze się przy niej bawić. Wyjątkowa pozycja!





INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Sega
Wydawca: Sega
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: Zręcznościowa
Cena: 99.90 zł
Internet: www.sega.com
Wymagania: PIII 700MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

SONIC HEROES

DETALE

- 14 zróżnicowanych leveli
- 4 różne fabuły i drużyny
- 12 postaci, charakteryzujących się odmiennymi zdolnościami specjalnymi
- Możliwość gry w 2 osoby na jednym komputerze

MOCNY PUNKT

Sonic, Knuckles i Tails tworzą pierwszą drużynę gry, tak zwany „Team Sonic". Drugą jest „Team Rose" (Amy, Cream, Big) zalecany dla początkujących. „Team Chaotix" tworzą Espio, Charmy i Vector. Ta drużyna przeznaczona jest dla bardziej pomysłowych i kreatywnych graczy. Z kolei zabawa z „Team Dark", w którym znajdziemy Shadow, Rouge i Omega, to rozrywka na najwyższym poziomie trudności, przeznaczona dla wytrwałych i doświadczonych graczy. Dlatego tak naprawdę „Sonic Heroes" to nie jedna, ale cztery różne gry. Świetny gomysł i naprawdę dobre wykonanie

Czy komuś trzeba przedstawiać tytułowego bohatera tej gry? Sympatycznego, niebieskiego i szybkonogiego jeża o imieniu Sonic zna chyba każdy. Stworzony przez Segę w zamierzchłych latach 80-tych, Sonic miał być konkurencją dla dzieci Nintendo, niejakich braci Mario.

Jako platformówki, przygody niebieskiego jeża sprawdzały się znakomicie na starych konsolach Segi. Były szybkie, grywalne i wciągające. Niestety wraz z przeniesieniem rozgrywki w trzeci wymiar, zabawa z Soniciem utraciła wiele ze swojego uroku. Dopiero "Sonic Heroes" najnowsza gra w środowisku 3D pokazuje, że flagowy bohater Segi nie powinien być jeszcze odesłany do lamusa.



Tym razem pokierujemy nie jedną, lecz aż trzema głównymi postaciami. W misji ratowania świata Sonicowi towarzyszy jego najlepszy przyjaciel lis Tails oraz przedstawiciel rasy wojowników, czerwony jeży Knuckles. Każdy z bohaterów dysponuje zupełnie odmiennymi umiejętnościami, a razem tworzą doskonale uzupełniające się trio, na które nie ma mocnych. Szybkonogi Sonic jest motorem napędowym drużyny, latający Tails zawsze chętnie przeniesie przyjaciół do niedostępnych dla nich miejsc, a super silny Knuckles przedrze się nawet przez największą chmarę wrogów. W dowolnym momencie gry można zmienić lidera drużyny. W zależności od tego, kto przewodzi niepokonanej trójce, bohaterowie używają innych formacji, zyskując nowe zdolności i umiejętności (na przykład, gdy liderem jest Tails, podczas walki można używać pozostałej dwójki jako pocisków:-) Oczywiście wszystkie plansze zostały tak zaprojektowane, że nie da się ich ukończyć bez wzajemnej współpracy między postaciami. Jest to naprawdę duże urozmaicenie, czyniące grę znacznie ciekawszą i bardziej wciągającą. Niestety, "Sonic Heroes" został stworzony przede wszystkim z myślą o dzieciach. Dlatego dla starszego gracza tytuł ten będzie zdecydowanie za prosty i za mało skomplikowany. Zwłaszcza, że autorzy nie pozostawiają żadnych niedopowiedzeń czy okazji do główkowania. Różnego rodzaju znaki oraz "wskazówki" gęsto porozrzucane po planszach zawsze jasno i wyraźnie dają do zrozumienia, co należy zrobić. Osobiście mamy, co do tego pomysłu dość mieszane uczucia. Ale w końcu to gra przede wszystkim dla dzieci, a my już do tej grupy wiekowej się nie zaliczamy. Skoro już jesteśmy przy rzeczach, które nie przypadły nam do gustu, musimy wspomnieć o pracy kamery. To, że czasem "szaleje"i ustawia się pod wyjątkowo niewygodnym kątem to normalka w grach TPP. Niestety większość z nich obsługuje się myszką, która tutaj jest bezużyteczna. A użeranie się z kamerą za pomocą klawiatury, bywa frustrującym zajęciem. Szkoda, że podczas konwersji z konsoli na Peceta Sega nie pokusiła się o wprowadzenie możliwości używania myszki.

Na szczęście poza tym reszta wypadła całkiem dobrze. Dopracowana, bardzo kolorowa oprawa graficzna, dobrze oraz płynnie animowane postacie, czy żywe, świetnie dopasowane do rozgrywki piosenki umilają przygody Sonica i przyjaciół. Zwłaszcza, że tych ostatnich jest całkiem sporo. Prócz drużyny tytułowego jeża do wyboru są jeszcze 3 inne teamy (czyli w sumie dodatkowych 9 bohaterów). A każda drużyna to inna fabuła oraz poziom trudności. Dzięki temu rozwiązaniu jest trochę zabawy, ale przede wszystkim dla najmłodszych. Starsi fani Sonica mogą spróbować, choć długo się tą grą nie nacieszą. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
\+ Ładna grafika, szybka akcja i 3 odmienne postacie współpracujące ze sobą
\- Zbyt prosta i momentami zbyt schematyczna, ale w końcu to tylka gra dla dzieci

GRAFIKA
\+ Ładna, kolorowa i miła dla oka
\- Zdarzające się błędy graficzne

DŹWIĘK
\+ Dobrze dopasowane żywe piosenki, których można posłuchać potem w "Audio Room"
\- Niestety odgłosy nie wypadają już tak dobrze

ŻYWOTNOŚĆ
\+ Cztery różne drużyny i poziomy trudności znacząco urozmaicają i wydłużają rozgrywkę
\- Ale dla starszego gracza, to zabawa na jeden góra dwa wieczory

Sonic wciąż żyje i powoli aklimatyzuje się w nowym środowisku 3D. Może już następna gra spełni oczekiwania fanów niebieskiego jeża. Jak na razie trochę jeszcze brakuje

KONKURS

THE CHRONICLES OF RIDDICK

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

DEVELOPER'S CUT



PYTANIE

Czy w grze "Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay" główny bohater mówi głosem Vin Diesela?

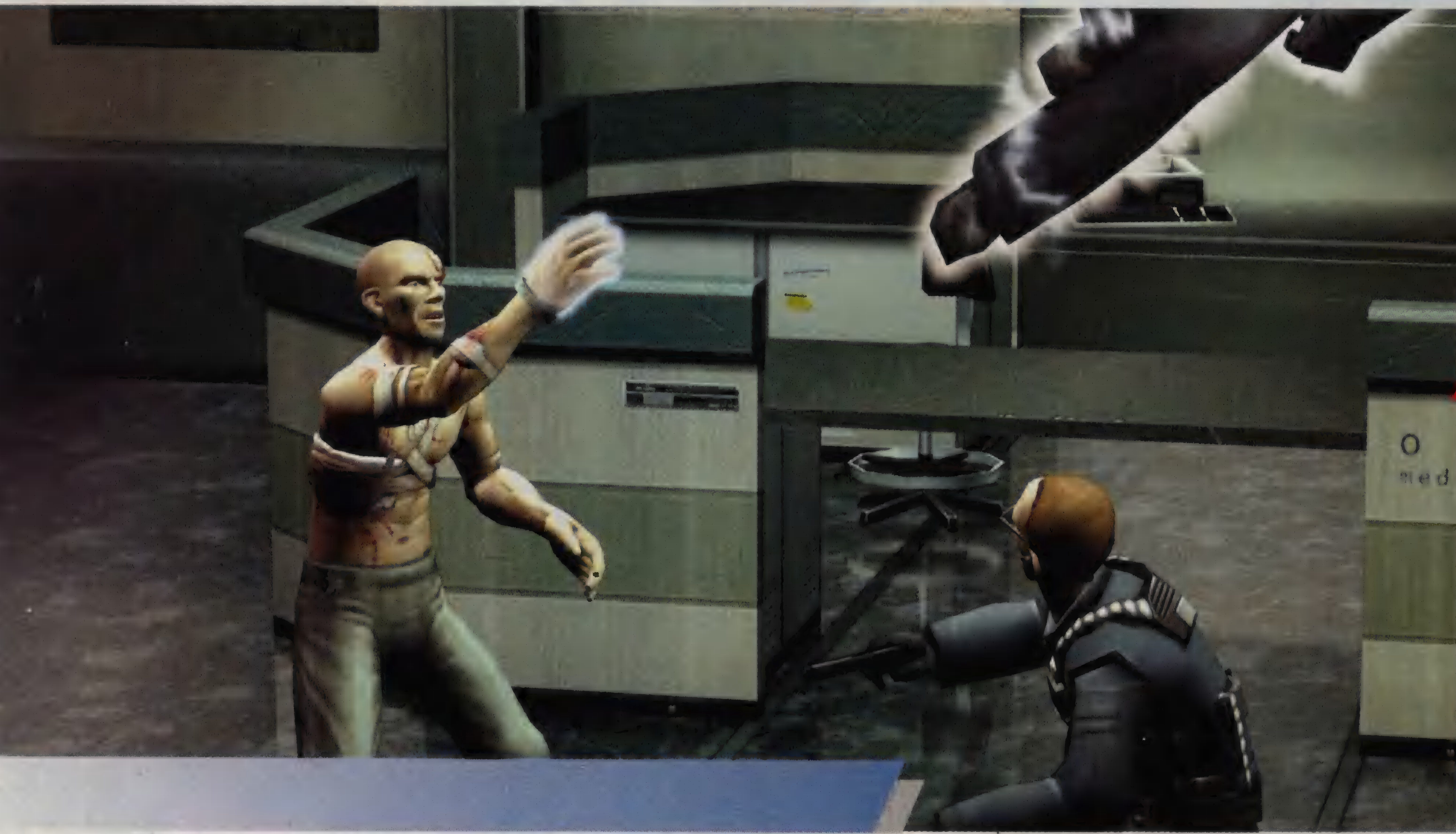
DO WYGRANIA

10 x gra "Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay" na DVD-ROM!
20 x filmów na DVD "PITCH BLACK"

Sponsorem nagród jest firma:

NICOLAS GAMES

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa.



SECOND SIGHT

INFO



Dystrybucja PL: CD Projekt
Producent: Free Radical
Wydawca: Codemasters
Wersja językowa: Angielska
Premiera: Już jest
Typ gry: Akcja
Cena: 99.90 zł
Internet: www.frd.co.uk
Wymagania: PIII 1GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Budzisz się w zupełnie obcym pomieszczeniu. Jesteś poobijany i pokaleczony. Ledwo żyjesz, czujesz jakby łamano Cię kołem. W dodatku za nic nie możesz sobie przypomnieć, jak się tu znalazłeś. Ale najbardziej przerażająca rzecz wydarzyła się dopiero przed chwilą. Zanim otworzyłeś drzwi siłą umysłu, przez parę sekund lewitowałeś nad łóżkiem...

Tak właśnie zaczyna się historia przedstawiona w „Second Sight". Jej głównym bohaterem jest John Vattic. Nim wyjdzie z bloku szpitalnego dowie się, że prócz zdolności telekinezy (patrz ramka) posiada także moc regeneracji. A będzie to dopiero początek niespodzianek. John szybko zrozumie, że był zwykłym królikiem doświadczalnym. Podczas ucieczki zaczną wracać wspomnienia. Cała historia zaczęła się 6 miesięcy temu podczas tajnej operacji na Syberii. Celem misji było zweryfikowanie pogłosek na temat eksperymentów genetycznych jakiegoś szaleńca...

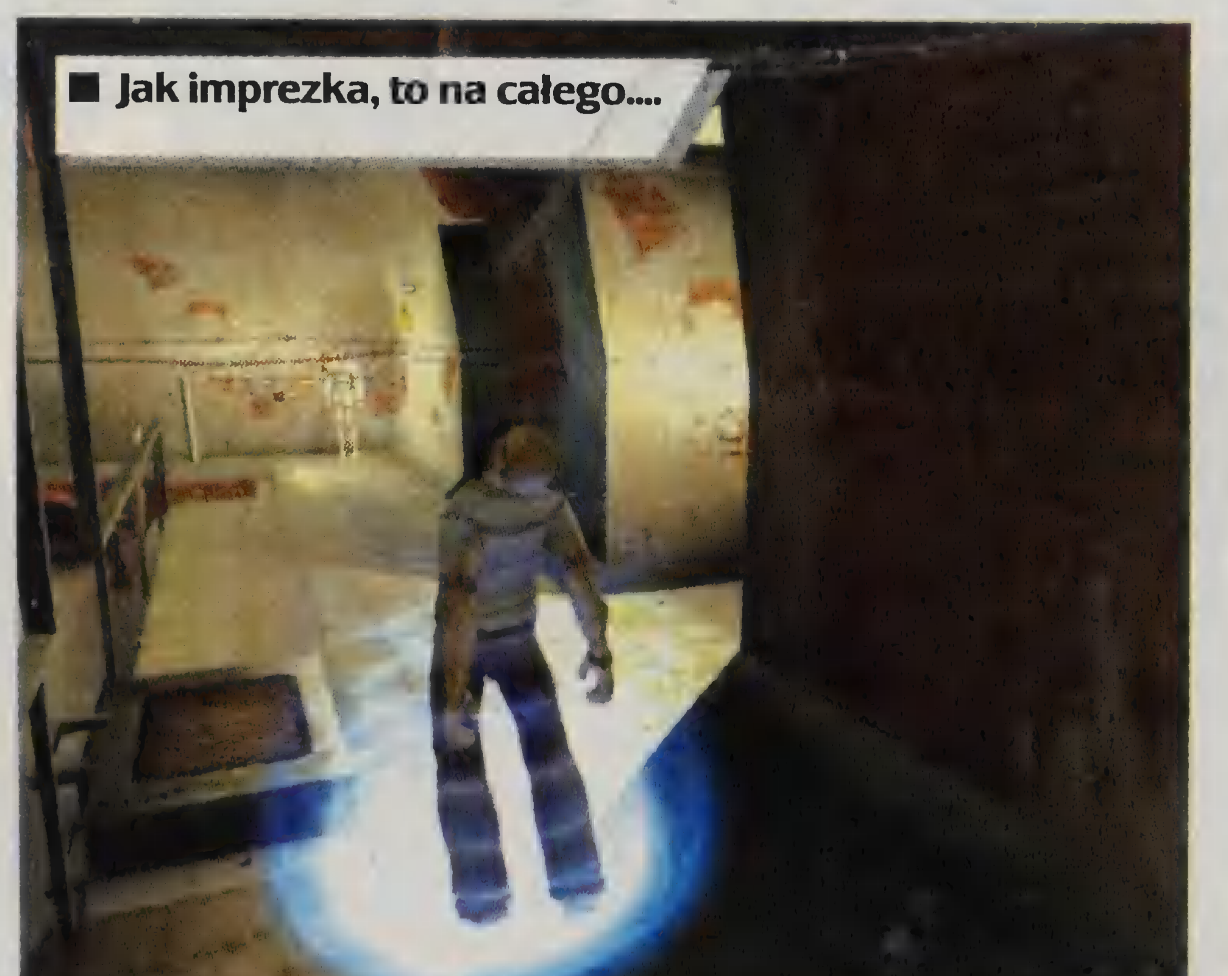
Wielką zaletą „Second Sight" jest ciekawa, wciągająca historia. Angażujemy się w nią od samego początku i śledzimy z zaciekawieniem. A wszystko dzięki oryginalnemu sposobowi przedstawienia fabuły. Mamy tu dwa równolegle prowadzone wątki: John stopniowo odkrywa mroczne tajemnice swojego obecnego położenia oraz przypomina sobie, co wydarzyło się 6 miesięcy temu na Syberii. W przeplatających się nawzajem misjach, poznajemy kolejne kawałki tej upiornej układanki...Efekt tego zabiegu to nie tylko spotęgowanie ciekawości gracza. Ważniejszą rzeczą jest odmienny charakter rozgrywki. W teraźniejszości Vattic posiada zdolności psychiczne ułatwiające walkę, poruszanie się oraz rozwiązywanie zagadek. Nie znaczy to, że zadania z przeszłości, gdy jeszcze jest zwykłym człowiekiem, są nudne i nieciekawe. Misje można przechodzić na dwa sposoby: po cichu i robiąc niezłą zadymę. Oczywiście bardziej opłaca się skradać, chować w zakamarkach i dyskretne eliminowania pojedynczych strażników. Niestety twórcy nie zawsze dają nam możliwość wyboru. Niektórych fragmentów gry nie da się

MOCNY PUNKT

■ W recenzji wspomnieliśmy o dość oryginalnym sposobie celowania. Najlepszym przykładem nowatorstwa tego systemu jest używanie snajperki. W dolnym rogu pojawia się kółeczko pokazujące przybliżony widok z celownika optycznego. Takie rozwiązanie nie ciągnie za sobą konieczności zmiany perspektywy widzenia na pierwszą osobę. I choć wygląda to nietypowo, w akcji sprawdza się świetnie



■ Spróbuj złapać energetyczną kule.



■ Jak imprezka, to na całego....

WYBÓR TELEPATY

■ Second Sight - zabawa z mocami psychicznymi utrzymana w klimacie Splinter Cell, okraszona niezłą i wciągającą fabułą

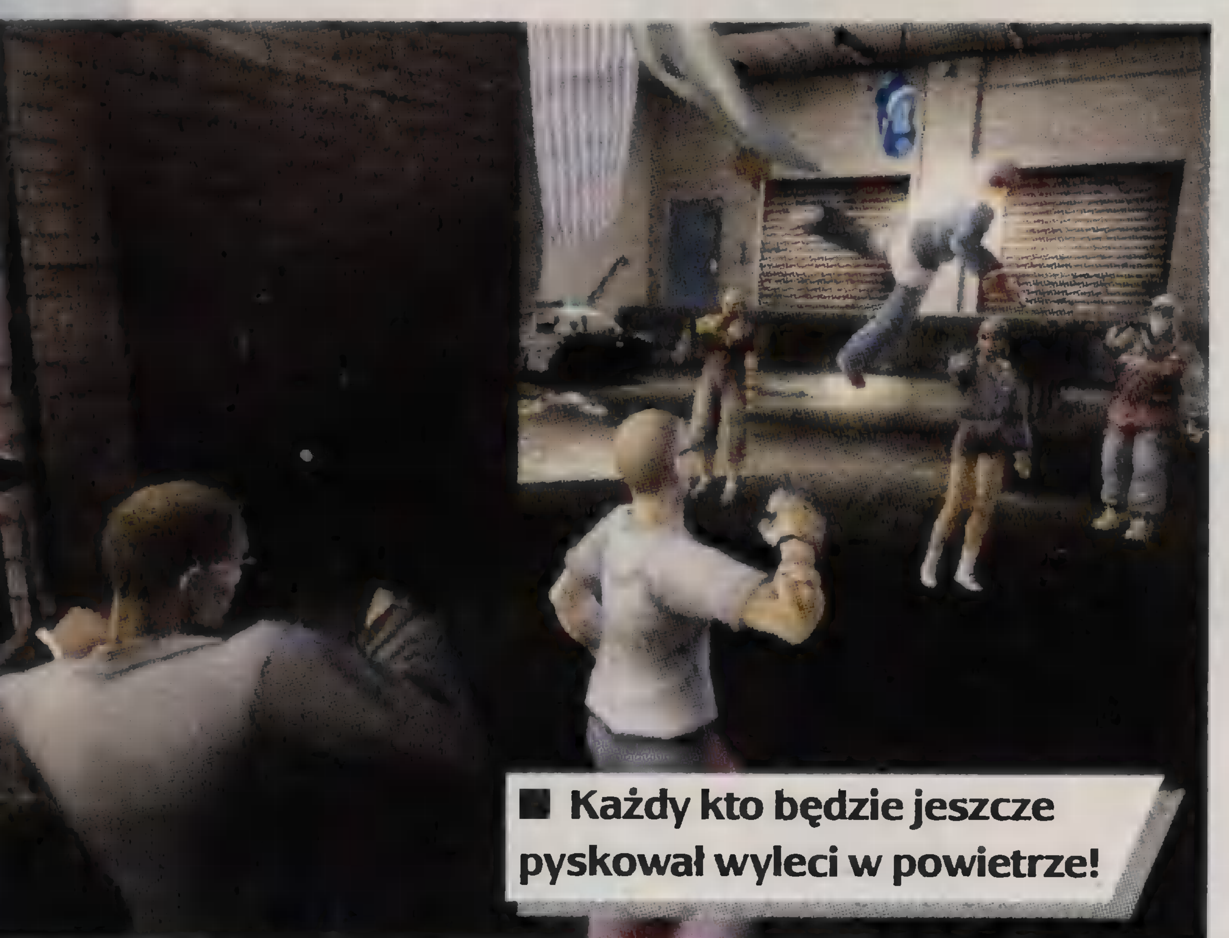
■ Psi-Ops - podobna tematyka, ale zupełnie inne podejście. Tytuł nastawiony na mnóstwo wartkiej akcji i efektowne wybuchy w tle

■ Sanity - futurystyczna świat, w którym istnieje specjalna agencja do kontroli ludzi o super zdolnościach. Niestety zbyt płytkie i nie satysfakcjonujące ujęcie ciekawego pomysłu

DETALE

- 17 leveli do przejścia
- 5 specjalnych mocy psychicznych
- 12 rodzajów broni
- 2 równolegle prowadzone wątki





■ Każdy kto będzie jeszcze pyskował wyleci w powietrze!

przejść inaczej, jak z karabinem w dłoni. Z kolei w innych, przy włączonym alarmie strażnicy nadbiegają w nieskończoność, a drzwi do większości pomieszczeń są zamknięte. Następna sprawa to grywalność. Choć dzieje się tu dużo, po jakimś czasie gra zaczyna nużyć. Inteligencja przeciwników także pozostawia wiele do życzenia. Gdy dochodzi do otwartych konfrontacji, oponenci po prostu stoją nieruchomo w miejscu i strzelają. Tak naprawdę groźni są tylko w dużym gronie. Jeżeli idzie o zagadki, to większość jest banalna, a ich rozwiązanie oczywiste. Poza tym samych mocy psychicznych mogłoby być więcej niż pięć (telekineza, regeneracja, niewidzialność, atak psoniczny oraz projekcja). Nam najbardziej spodobała się ostatnia zdolność. Sztuka wysyłania swojego umysłu w miejsca niedostępne dla ciała jest bardzo przydatna przy odblokowywaniu przejść. Z innych niedopatrzeń, chyba najboleśniej odczuliśmy brak skoku. Podobnie jak klująca w oczy, średniej jakości animacje ruchów bohatera..No dobrze, starczy tego narzekania. Bo pomimo powyższych wpadek „Second Sight" to wciąż całkiem niezła gierka. Na uwagę zasługuje zwłaszcza oryginalny sposób celowania. Wyraźnie stworzony pod konsolę (na którą gra miała swoją premierę jakiś czas temu) zadziwiająco dobrze sprawdza się na pececie. Intuicyjny, wygodny i prosty w obsłudze, czyli dokładnie taki, jaki powinien być. Jest w „Second Sight" jeszcze parę innych, przyjaznych graczowi rozwiązań. Gdy znajdujemy kod do drzwi, albo hasło do komputera nie musimy go zapamiętywać. Vattic automatycznie użyje ich w odpowiednim miejscu. No i są tu jeszcze małe smaczki, jak choćby interfejs wszystkich komputerów, wzorowany na Windowsie, czy arcadowe mini-gierki. Drobiazgi, a jednak cieszą i pomagają budować nastrój.

Podsumowując „Second Sight" należy powiedzieć, że to całkiem przyzwoita gra. Z pewnością nie powala na kolana, ale mimo to i tak warto. Potknięcia oraz błędy twórców rekompensuje wciągająca historia, prostota obsługi i fajny klimat. ■

PRZECIEKI

■ Telekineza to zjawisko polegające na zdalnej kontroli lub przesuwaniu przedmiotów. Niestety nie znane są jego przyczyny, ani mechanizmy działania. Jedna z teorii mówi, że polega ona na wysyłaniu w kierunku przedmiotu wyjątkowo silnego pola elektromagnetycznego wytwarzanego przez mózg

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ

\+ Ze względu na zmiany, jakie przeszedł główny bohater oraz prowadzone równocześnie dwa wątki fabularne, to tak naprawdę dwie gry w jednej
\- Średnia inteligencja przeciwników

GRAFIKA

\+ Ładne i dopracowane twarze bohaterów pojawiających się w przerywnikach filmowych
\- Straszne błędy graficzne, jak np. obiekty przechodzące przez ściany do sąsiednich pomieszczeń

DŹWIĘK

\+ Bardzo fajne i klimatyczne odgłosy przy korzystaniu z mocy psychicznych
\- Głosy aktorów i ich synchronizacja pozostawiają trochę do życzenia

ŻYWOTNOŚĆ

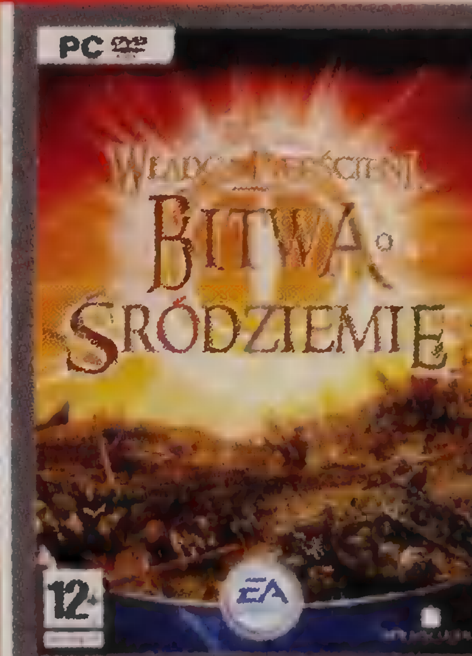
\+ Z powodu braku możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie, zabawa trwa dłużej.
\- Na poziomie „Normal" zabawa na dwa, góra trzy dni

Twórcy „Second Sight" mieli świetny pomysł, który całkiem sprawnie zrealizowali. Fani gier TPP mogą śmiało sięgnąć po ten tytuł

★★★★☆☆



INFO



Dystrybucja PL: EA Polska
Producent: EA Games
Wydawca: EA Games
Wersja językowa: Polska
Premiera: Już jest
Typ gry: RTS
Cena: 139.90 zł
Internet: www.eagames.pl
Wymagania: PIV 1.3 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

WŁADCA PIERŚCIENI: BITWA O ŚRÓDZIEMIE

Barwny świat trylogii J.R.R. Tolkiena przenoszony był już na komputerowe monitory wielokrotnie. Ostatnio tendencja ta nasiliła się za sprawą filmów Jacksona. Właśnie na wydarzeniach przedstawionych w filmie, oparto RTS-a Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie.

MOCNY PUNKT

■ Efekty mocy są niezwykle spektakularne. Po przywołaniu Balroga ziemia się trzęsie, skorupa pęka, a potwór wynurza się w płomieniach lawy i ognia. Rogata bestia ma ponadto kilka sztuczek w zanadrzu. Może np. smagać przeciwników ognistym biczem lub ziać ogniem siejąc śmierć i pożogę



Nie jest to jednak wierna adaptacja, bo wiele wydarzeń rozgrywa się kompletnie nie tak, jak na ekranie. Cóż - prawidła gry są specyficzne i na „nieścisłości" musimy przymknąć oko. Plusy z wykorzystania licencji widać jednak na każdym kroku. Narratorami są w czasie gry filmowy Gandalf (siły Dobra) i Saruman (siły Zła). Ich charakterystyczne głosy nie zostały zastąpione polskimi (i dobrze!), a lokalizacja jest „kinowa". Dodatkowo w niewielkim okienku u dołu ekranu wyświetlane są filmowe fragmenty. Na tym jednak nie koniec. Większość misji przypomina filmowe sceny. Już na początku, kiedy powoli posuwamy się mrocznymi tunelami Morii, trafiamy do komnat, które zapadły nam w pamięci za sprawą kinowej wersji. Potęguje to wrażenia i wzmaga bicie serca, zwłaszcza u wielbicieli ekranizacji dzieła Tolkiena. Muszą oni jednak przymknąć oko na ewidentne przekłamania (już w pierwszym starciu Gandalf pokonuje Barloga, ale wcale nie ginie...), a wówczas gra staje się jeszcze przyjemniejsza. Koncepcyjnie WP:BoŚ nie odstaje od innych RTS-ów. Mamy dwie kampanie (Dobra i Zła), cztery ogromne armie (Rohan, Gondor, Mordor i Isenegard), kilkadziesiąt budynków, zróżnicowane oddziały, bohaterów,



■ Drzewa opałowego nigdy dosyć. Jest zima, więc płonący drzewiec będzie jak znalazł

DETALE

- ■ 4 strony konfliktu
- ■ 2 kampanie + pojedyncze misje
- ■ 24 moce ogólne
- ■ Kilkadziesiąt mocy, którymi dysponują bohaterowie
- ■ Fragmenty filmowe i muzyka na licencji
- ■ Bohaterowie znani z książki i filmu
- ■ Edytor scenariuszy

system czarów i zdolności oraz ograniczoną ilość surowców (w zasadzie prowadzimy tylko wyrąb lasów, ale i on odbywa się raczej samoczynnie). W nietypowy sposób wznosi się w grze budynki. Nie można ich postawić w dowolnym punkcie, ale w przeznaczonych do tego celu miejscach. Wiele takich miejsc porozrzucanych jest na mapie, a ich zdobycie decyduje o powodzeniu misji. Po kliknięciu w punkt przeznaczony pod budowę, wyświetla się okrągłe menu, z którego wybrać można pożądany budynek. Idea prosta i łatwa w zastosowaniu. Do tego zawsze mamy pewność, że budowle będą ustawione w należytym porządku, a jednostki nigdzie się nie zaklinują. Z drugiej strony pamiętać trzeba, że w danym miejscu można wznieść tylko jedną budowlę, więc czasami



kami gracz jednak nie żyje i pod naszą opiekę zostali oddani również bohaterowie. Każda ze stron ma ich kilku - zgodnie z filmowymi realiami. Poza walką w starciu (np. Gimli), dystansu (np. Legolas), czy powietrza (Nazgule), dysponują oni specjalnymi umiejętnościami. Z tych ostatnich korzystać można do woli, a jedynym ograniczeniem jest czas, potrzebny na regenerację zdolności. Jakie to zdolności? Różnorodne i jest ich doprawdy sporo. Boromir może zadąć w róg, co paraliżuje przeciwników, Nazgule przeraźliwym piskiem rozganiają wrogów, Gandalf na białym rumaku jest szybszy i skuteczniejszy, a mieczem błyskawicy spopiela wrogów i budowle. Stosunkowo najsłabsi są hobbici, którzy potrafią rzucać kamieniami, choć Frodo oczywiście może korzystać z mocy Pierścienia. W miarę awansu bohaterów na wyższe poziomy, uczą się oni dodatkowych umiejętności. Jest jeszcze jeden aspekt zabawy, o którym należy wspomnieć. Jeżeli wygrywamy potyczki zyskujemy tzw. punkty mocy. Za nie zakupić można zdolności o charakterze ogólnym. Każda ze stron ma do „odkrycia" 12 takich zdolności. Siły Zła dysponują np: Wizją Palantiru, która pozwala szpiegować wrogie siły, Okiem Saurona, które odkrywa teren, czy Przywołaniem Balroga. Siły Dobra mogą z kolei korzystać z Przywołania Armii Umarłych, Leczenia, Przywołania Orłów, czy Elfów. Efekty działania tych zdolności są bardzo spektakularne, ale zazwyczaj krótkotrwałe. W sumie ñ korzystanie ze specjalnych zdolności oraz łączenie różnorodnych oddziałów sprawia, że skromna ilość budowli i jednostek, o której wspomnieliśmy schodzi na dalszy plan. Gorzej jednak wypada gra, jeśli chodzi o możliwości strategiczne. Formacje są dwie (klin i szereg), a o atakach z flanki, czy podjazdach z tyłu można zapomnieć. Wyrafinowane strategie lokowania oddziałów w różnych miejscach i koordynacja późniejszego uderzenia psu na budę, bowiem pożytek z tego żaden. Jedynym plusem jest to, że łucznicy rozmieszczeni na wzniesieniach szyją z broni na dalszą odległość, co udaje się zazwyczaj skutecznie wykorzystywać. Grafika WP:WoŚ jest bardzo ładna. Przerywniki filmowe są nadzwyczaj dynamiczne, a efekty czarów, błyskawic, czy sypiących skrami kul to mistrzostwo świata.

WYBÓR FRODA

- Władca Pierścieni: Wojna o Śródziemie - zasadniczo typowy RTS, ale bezbłędne wykorzystanie licencji sprawia, że gry o podobnym klimacie, ze świecą szukać
- Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień - wcześniejszy RTS osadzony w Śródziemiu. Tym razem autorzy starali się pozostać wierni książce, a nie filmowi
- Władca Pierścieni: Powrót Króla - tym razem nie RTS, ale zwykła zręcznościówka. Gra jest jednak bardzo dynamiczna i przepięknie zrobiona

dochodzi do sytuacji „coś, kosztem czegoś". Samych budowli nie ma w grze wiele, więc nie sposób się pogubić. Każda ze stron dysponuje budynkiem centralnym, wieżą obronną, miejscem/ami szkolenia oddziałów, zbrojownią i kilkoma strukturami funkcyjnymi, w których pozyskuje się surowce (jedzenie, żelazo, drewno). Z wojskiem też sprawa jest dość prosta. Generalnie wszystkie strony mają piechurów, łuczników/kuszników, jeźdźców i machiny oblężnicze. W sumie niezbyt dużo. Na szczęście we WP:WoŚ zastosowano kilka trików, które wzbogacają nasze armie. Jednostki nabywają doświadczenie i awansują na kolejne poziomy. Przechodzą do kolejnych misji (czasami), co powoduje, że mogą siać zamęt w dalszych etapach. Możemy również usprawniać ich siłę bojową. Po wynalezieniu usprawnień należy je wdrożyć, klikając na odpowiedniej ikonie. Poza udoskonaleniem broni i pancerzy można też łączyć niektóre odziały, co również poprawia ich siłę i skuteczność. Samymi jednost-



PRZECIEKI

- Trylogia filmowa za nami, o nowych grach także jakoś nie słuchać. A przydałoby się jakieś RPG osadzone w Śródziemiu, ale cóż - pozostaje mieć jedynie nadzieję, że Peter Jackson weźmie się za Hobbita i ten potem trafi na komputerowe ekrany. Jednak obecnie reżyser realizuje King Konga. Też dobrze:)



Kamerę możemy zoomować i obracać, ale kąta położenia zmienić nie można. W grze brakuje także aktywnej pauzy. Oddzielne słowa pochwały należą się muzyce i udźwiękowieniu. Bohaterowie pokrzykują do siebie, wypowiadają znane z filmu kwestie, a muzyka w niesamowity sposób oddaje to, co zachodzi na ekranie. Grając na sprzęcie z certyfikatem THX ma się wrażenie uczestniczenia w prawdziwej Bitwie o Śródziemie. Reasumując ñ gra jest niezwykle udana, choć wytrawni stratedzy i wielbiciele serii Total War nie mają raczej, czego tu szukać. To tytuł dla fanów Tolkiena, nie pozbawiony wprawdzie drobnych niedociągnięć, ale jednak piekielnie grywalny. ■

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Bardzo wysoka. Kampania „skacze" od zdarzenia do zdarzenia i nie pozwala nudzić się ani na chwilę
- Interfejs mógłby być lepszy. Nie widać np. ile i jakie z oddziałów zostały zaznaczone

GRAFIKA
+ Trudno nie przysiąść, widząc Nazgule, unoszące w szponach jeźdźców. Do tego wstawki filmowe
- Płynna i szczegółowa grafika będzie wymagała komputera torpedy

DŹWIĘK
+ Rewelacja. Ścieżka dźwiękowa, jaką znamy z filmu, nagrana w systemie THX. Dla tej gry warto kupić specjalny zestaw grający
- Nie ma się do czego przyczepić

ŻYWOTNOŚĆ
+ Kampania, krótkie potyczki, multiplayer, a do tego edytor. Na razie w temacie „gryî" nie wymyślono nic więcej;)
- W sumie dość typowy RTS

Najlepszy, jak do tej pory, RTS z Gandalfem, Frodem, Sarumanem i spółką w rolach głównych. Jeśli przymkniemy oko na odstępstwa od oryginału - gra się rewelacyjnie

★★★★★☆



OFICJALNE PORADNIKI



JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: Wydawnictwo CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black & White". Średni termin realizacji 10-18 dni. **Pytania:** (22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. Promocja obejmuje: ■ **Baldur's Gate II** ■ **Heroes Of Might & Magic IV** ■ **Black&White** ■ **Icewind Dale II** ■ **Neverwinter Night**

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER
PROMOCJA!!!
TERAZ TYLKO 12 ZŁ!

POPRZEDNIE NUMERY
Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

JAK ZAMAWIAĆ
Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:
1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł
(redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy
(redakcja ponosi koszty wysyłki)

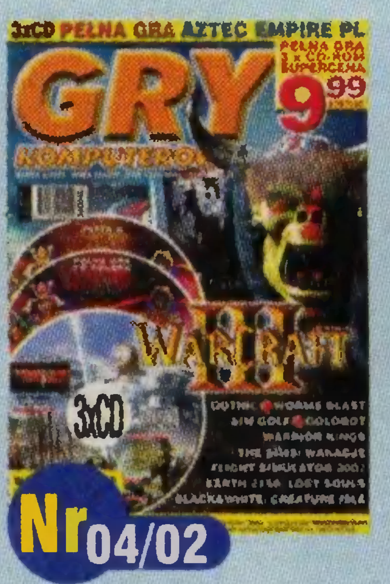
Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA
- Oficjany Poradnik GRATIS!
Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (12 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 75 zł, a każdy zamawiający otrzyma gratis jeden z naszych PORADNIKÓW, do wyboru, patrz powyżej.
Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie, w tym przypadku "prenumerata GK od numeru... wybieram Poradnik...").

Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: 18 1140 2004 0000 3402 3552 0111

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Koszt prenumeraty pół rocznej (6 numerów z płytami CD) wynosi 48 zł, w tej opcji nie otrzymuje się gratisowo "Poradnika".
Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.


Nr 02-3/02
Pełna gra: Gromada PL


Nr 04/02
Pełna gra: Aztec Empire PL


Nr 05/02
Pełna gra: Hired Team Trial Gold PL


Nr 06-7/02
Pełne gry: Eracer PL, Piłkarska Gorączka PL


Nr 08/02
Pełne gry: Dragonfire PL


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK PL


Nr 12/02
Pełna gra: Incubation


Nr 01/03
Pełna gra: The Rage


Nr 02/03
Pełna gra: Horde 2


Nr 03/03
Pełne gry: Apostolowie, SlamTilt Pirate


Nr 04/03
Pełne gry: Heath, SlamTilt Demon

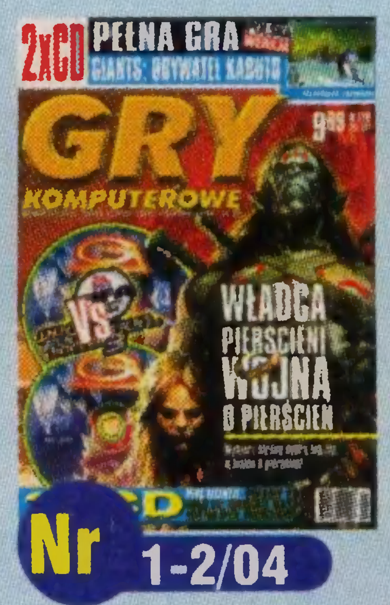

Nr 05/03
Pełna gra: Gorasoul na 4CD!


Nr 06-7/03
Pełna gra: Darkened Skye

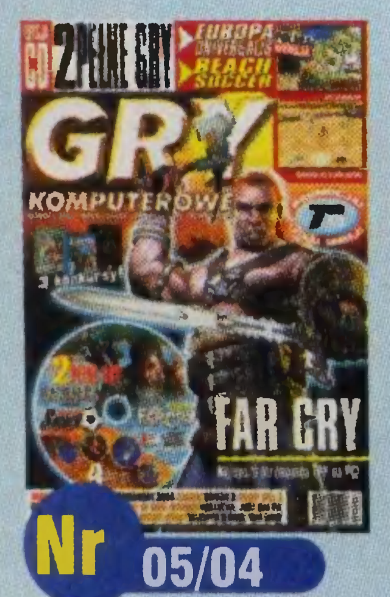

Nr 08/03
Pełna gra: Dragon Throne

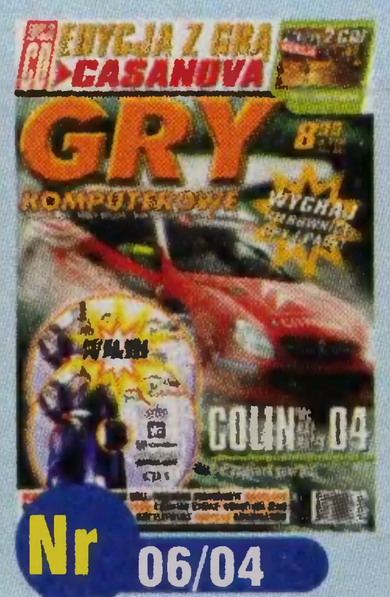

Nr 11-12/03
Pełna gra: Original War


Nr 11-12/03
Pełna gra: Jagged Alliance 2.5


Nr 1-2/04
Pełna gra: Giants: Obywatel Kabuto


Nr 3-4/04
Pełne gry: ZAX Galaktyczny Wojownik, Airlines 2


Nr 05/04
Pełne gry: Europa Universalis, Beach Soccer

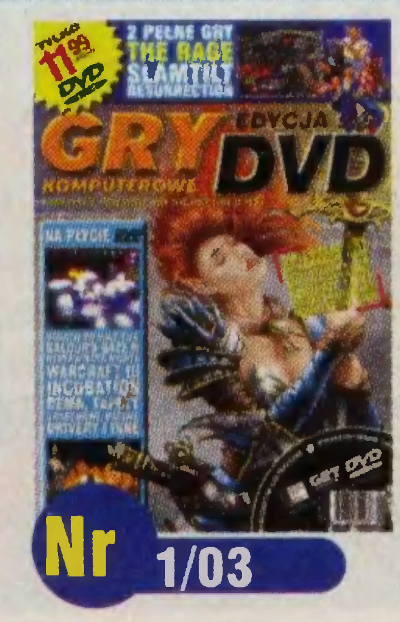

Nr 06/04
Pełna gra: Casanova

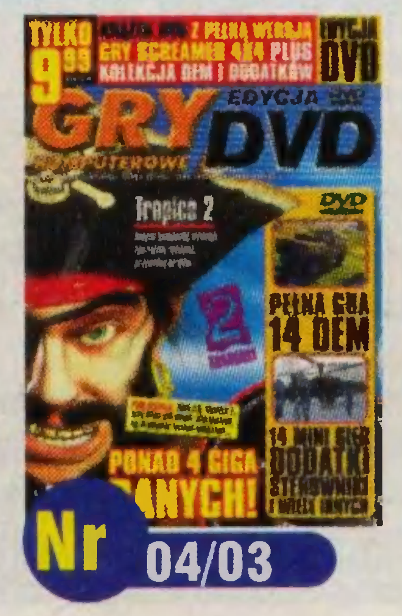

Nr 06/04
Pełna gra: Restaurant Empire


Nr 7-8/04
Pełne gry: Beach Volleyball, Battle Isle: Wojna o Andozję

Nr 09/04
Pełne gry: Kochan: Battles of Achriman, Speed Thief, Piłkarskie MŚ


Nr 10-11/02
Pełna gra: MDK plus zbiór dem, dodatków, patchy, sterowników


Nr 1/03
Pełne gry: The Rage, Slamtilt Resurection, plus zbiór dem, dodatków, patchy


Nr 04/03
Pełna gra: Screamer 4x4, plus zbiór dem, dodatków, patchy

DVD ROM


Najpopularniejsza gra rajdowa
w rewelacyjnej cenie!
eXtra Gra 100% Sportu
colin mcrae rally 3™
W sprzedaży
od 24 marca
Pełna wersja gry komputerowej
w całości po polsku.
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT
DOBRA CENA
19 99
ZŁOTYCH
Szukaj w sklepach z grami
i punktach z prasą w całej Polsce.
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters sa zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae Rally™" „GENIUS AT PLAY™" są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae™" oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.